

**PARIS
GAMES
WEEK**
1-5 NOVEMBRE

- La liste des jeux jouables
- Les compétitions e-sport
- Toutes les nouveautés

**LE SALON
FRANÇAIS
DU JEU VIDÉO**



SUPER MARIO ODYSSEY

Mario se réinvente. Chapeau Nintendo !

Jeux Vidéo

N°202 - NOVEMBRE 2017 MAGAZINE.com

**4 POSTERS
GEANTS
OFFERTS!**



CALL OF DUTY WWII

**IL VA DÉBARQUER
LA CONCURRENCE !**



FIFA 18 FUT

Gagnez des crédits
sans dépenser
d'argent

DRAGON BALL FIGHTERZ
**L'ADAPTATION
DONT LES FANS
RÉVAIENT !**

**ASSASSIN'S
CREED ORIGINS**
Le meilleur de la série ?
Notre avis !

**10 RÉVÉLATIONS SUR
RED DEAD
REDEMPTION 2**

L13968-202-F: 3,95 € - RD



VISIT...

LANZAROTE
Caliente.COM

THRUSTMASTER®

TS-XW RACER

sparco® P310 Competition Mod



La première roue gaming
née de la collaboration entre
Thrustmaster® et Sparco®



@ThrustmasterOfficial
@ThrustmasterXTeam



ThrustmasterOfficial



@TMThrustmaster



@TMThrustmaster

www.thrustmaster.com

©2017 Guillemot Corporation S.A. Tous droits réservés. Thrustmaster est une marque déposée de Guillemot Corporation S.A. Toutes les autres marques déposées et noms commerciaux sont reconnus par les présentes et sont la propriété de leurs propriétaires respectifs. Illustrations non contractuelles. Le contenu, la conception et les spécifications sont susceptibles de changer sans préavis et de varier selon les pays. Licencié par Sparco S.p.A. Sparco est une marque déposée de Sparco S.p.A.

ÉDITO

Retour aux sources. C'est un peu la tendance pour les jeux vidéo en cette fin d'année 2017. D'abord avec *Call of Duty: WWII*, qui revient comme son nom l'indique à l'époque de la Seconde Guerre mondiale, le cadre du tout premier épisode de la série. Un choix en partie motivé par le succès du *Battlefield 1* d'Electronic Arts, qui a remis à la mode les conflits historiques. Et au vu de ce que nous avons appris sur ce nouveau *Call of Duty*, il y a de fortes chances pour que vous adhériez à sa vision de la guerre 39-45, à sa retranscription de l'horreur du conflit. Autre saga portée sur son propre passé, *Assassin's Creed*. L'épisode *Origins* s'intéresse aux fondements de la confrérie des Assassins, en Égypte. L'occasion pour Ubisoft de revoir de fond en comble le

contenu du jeu, pour bien sûr l'améliorer, renouvelant ainsi l'expérience *Assassin's Creed*. Et puis il y a *Super Mario Odyssey*, marquant le retour de l'inoxydable mascotte de Nintendo. Les fans attendaient depuis tellement longtemps un nouvel épisode en 3D ; ils ne vont pas être déçus... On pourrait croire que le jeu vidéo tourne en rond, se complaît dans le confort des licences bien établies, mais ces trois jeux nous prouvent au contraire que les éditeurs sont prêts à surprendre les fans en revoyant en profondeur leur formule et en innovant. Alors oui, ce sont toujours un peu les mêmes têtes qu'on retrouve en fin d'année, mais vu le lifting appliqué, on ne s'en plaint pas !

La rédaction

NE MANQUEZ PAS
JEUX VIDÉO MAGAZINE
N°203
EN KIOSQUE
LE 21 NOVEMBRE

“L'actu en continu avec Jeux Vidéo Magazine”

SUIVEZ-NOUS !



Jeux Vidéo
MAGAZINE

SERVICE ABONNEMENTS

Jeux Vidéo Magazine - Service abonnements
BP 50420 - 77309 Fontainebleau Cedex
claire.chatillon@lva.fr
Tél. : 01 60 39 69 60

RÉDACTION

Jeux Vidéo Magazine
68, Bd Malherbes 75008 Paris
Tél. : 01 43 87 73 66

www.jeuxvideomagazine.com

Courrier des lecteurs :

contact@linkdigitalspirit.com

Président et Directeur de la publication :

Alain Georges

Directeur général : Laurent Guillemain
lguillemain@linkdigitalspirit.com

Actionnaires : Alain Georges, Brice N'Guessan,
Jean-François Morisse, Laurent Guillemain

Directeur et responsable des rédactions :

Brice N'Guessan
bnguessan@linkdigitalspirit.com

Rédacteur en chef : Arnaud De Keyser
adekeyser@linkdigitalspirit.com

Secrétaire de rédaction :

Viviane Fitas

Ont collaboré à ce numéro :

Benoît Barry, Thomas Bortolin, Filipe Canelas,
Luc Chweudura, Olivier Lehmann, Raphaël
Lucas, Nicolas Luciu, Vincent Oms, Carole
Quintaine, Guillaume Ries, Cyril Trigoust
et Romain Zajdel.

PUBLICITÉ

Directeur commercial : Miguel Mato
mmato@linkdigitalspirit.com
Tél. : 06 63 74 62 62

PUBLICITÉ HORS CAPTIF

Gilles Rolland
grolland@linkdigitalspirit.com
Tél. : 01 43 87 73 68

MMR

Albane Sauvage
as@mmregie.com Tél. : 06 60 97 12 98
Philippe Morel
pm@mmregie.com Tél. : 06 83 03 26 27

Ventes aux numéros : Tarif parution : 3,95 €

Responsable diffusion kiosques :

Maureen Richey-Dureteste
maureen.boisguerin@lva.fr Tél. : 01 60 71 55 12

Responsable marketing : Karine Moussinet
karine.moussinet@lva.fr Tél. : 01 60 71 55 62

COMPTABILITÉ

Comptable : Joelle Lecourt
jlecourt@cabinetalcyon.fr

FABRICATION

Directeur technique et fabrication :
Yannick Buzelin
yannick.buzelin@lva.fr Tél. : 01 60 39 69 82

IMPRESSION

Imprimerie SIEP 77590 Bois-Le-Roi
Imprimé en France

Caractéristiques environnementales :

Papier provenant d'Allemagne, issu de forêts
gérées durablement, 0% de fibres recyclées,
eutrophisation : Ptot 0,006 kg/t

Commission Paritaire : 0320 K 79818

Distribution : MLP

ISSN : 1625-449 X

Dépôt légal à parution

Date de parution du JVM202 :

novembre 2017

Crédits visuels de couverture :

Les visuels présents sur la couverture sont

la propriété de leurs auteurs respectifs.

JVM n°202 comprend sur l'ensemble de sa
diffusion deux posters brochés qui ne peuvent
être vendus séparément. JVM n°202 comprend,
sur une partie de sa diffusion, un supplément
rédactionnel de 52 pages, JV Market, qui ne
peut être vendu séparément. La version Gamer
Pack, vendue en France métropolitaine à
6,50 €, comprend JVM n°202 et le magazine
Les Cahiers de la Playhistoire, hors série n°6
de The Game, qui ne peuvent être vendus
séparément. La rédaction n'est pas responsable
des textes, illustrations et photos qui lui sont

communiqués par leurs auteurs. La reproduction
totale ou partielle des articles publiés dans Jeux
Vidéo Magazine est interdite sans accord écrit
de la société Link Digital Spirit. Sauf accord
particulier, les manuscrits, photos et dessins
adressés à Jeux Vidéo Magazine, publiés
ou non, ne sont ni rendus ni renvoyés. Les
indications de prix et d'adresses figurant dans
les pages rédactionnelles sont données à titre
d'information, sans aucun but publicitaire.

**Jeux Vidéo Magazine est un mensuel édité
par LINK DIGITAL SPIRIT**

SAS au capital de 100 000 €
Siège social : Château de la
Magdeleine
77920 Samois-sur-Seine

© Link Digital Spirit 2017
Tous droits de reproduction réservés.
Jeux Vidéo Magazine est une marque
déposée.



SOMMAIRE

JEUX VIDÉO MAGAZINE N°202 NOVEMBRE 2017

f Jeux Video Magazine @jeux_video_mag Jeuxvideomagazine jeuxvideomagazine.com @com spirit.com

50

CALL OF DUTY WWII

SOLO, MULTI, ZOMBIES...
TOUT SAVOIR SUR LE FPS STAR!

LA RÉDACTION



Arnaud De Keyser

Il voudrait bien se faire des cheveux blancs, seulement voilà, il n'en a plus.



Raphaël Lucas

Même quand il dort, Raphaël rêve de son prochain article.



Carole Quintaine

Elle adore les jeux d'horreur, mais ne ferait pas de mal à une mouche!



Samy Ben Abdallah

Le matériel gamer ne fait pas un bon joueur, Samy le sait...



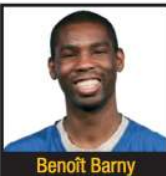
Olivier Lehmann

Ce qu'il préfère dans les jeux? Trifouiller dans les menus...



Vincent Oms

Ne lui dites pas qu'il râle tout le temps, il est juste exigeant!



Benoît Barny

Il est tellement gentil et serviable que ça en devient louche...



Nicolas Luciu

Il s'aventure dans la jungle des jeux Steam pour trouver des pépites!



Quentin Missault

Avec son appareil photo et sa plume, il traque les joueurs e-sport...



Cyril Trigoust

Son dada, c'est le jeu mobile. Enfin, on ne lui a pas laissé le choix.

34

RED DEAD REDEMPTION 2

10 RÉVÉLATIONS SUR LE PROCHAIN JEU DE ROCKSTAR!

FIFA, UNCHARTED, DESTINY 2... JUEZ-Y SUR MOBILES !



60



38

DRAGON BALL
FIGHTERZ



ASSASSIN'S
CREED
ORIGINS

42



STAR WARS
BATTLEFRONT II

46



72

SUPER MARIO
ODYSSEY

108

LES TROPHÉES LES PLUS TOQUÉS !

POUR DÉBLOQUER DES
RÉCOMPENSES DANS LES JEUX,
IL FAUT PARFOIS FAIRE DES
CHOSSES ÉTRANGES...



ACTUS

- 8 À la une : Paris Games Week
- 14 Shadow of the Colossus PS4
- 18 La déferlante JRPG
- 20 Masterclass Inon Zur
- 22 Zapping
- 24 Tops & Flops
- 26 Chiffres
- 27 L'actu Gaming d'Orange
- 28 Agenda
- 30 L'actu YouTube

DOSSIER

- 34 Red Dead Redemption 2
- 38 Dragon Ball FighterZ
- 42 Assassin's Creed Origins
- 46 Star Wars Battlefront II
- 86 FIFA FUT : gagnez des crédits sans rien dépenser !

EN COUVERTURE

- 50 Call of Duty WWII

CONSO

- 60 Jouez sur mobiles à FIFA 18, Destiny 2, Uncharted...
- 64 Top des ventes/planning
- 66 Tuto : rétablir la connexion des Joy-Con
- 68 Panier Steam : la sélection du mois

TESTS

- 70 Sommaire Tests

CONSOLES/PC

- 72 Super Mario Odyssey
- 76 The Evil Within 2
- 78 Forza Motorsport 7
- 80 Project Cars 2
- 82 PES 2018
- 84 FIFA 18
- 90 Terre du Milieu : L'Ombre de la Guerre
- 92 NBA 2K18
- 93 Dishonored : La Mort de l'Outsider
- 93 Dragon's Dogma : Dark Arisen
- 94 Total War : Warhammer II
- 95 Rayman Legends Definitive Edition
- 95 Pokkén Tournament DX
- 96 Blue Reflection
- 96 WRC 7
- 97 Yokai Watch 2 : Spectres Psychiques
- 97 Culdcept Revolt

À TÉLÉCHARGER

- 98 Divinity Original Sin 2 (Steam)
- 99 Cuphead (MXbox, Steam)
- 99 Nioh : Conclusion du Bain de Sang (PS Store)
- 100 Splasher (PS Store, MXbox, Steam, eShop)
- 100 Fragments of Him (PS Store, MXbox, Steam)
- 101 Ruiner (PS Store, MXbox, Steam)
- 101 Tokyo 42 (PS Store, MXbox, Steam)
- 102 Hob (PS Store, Steam)
- 102 Bloody Zombies (PS Store, MXbox, Steam)
- 102 Jyde (PS Store, MXbox, Steam, Eshop)
- 103 SteamWorld Dig 2 (PS Store, Steam, Eshop)
- 103 The Solus Project (PS Store, MXbox, Steam)
- 103 Lightfield (PS Store, MXbox)
- 104 NeuroVoider (eShop)
- 104 Conga Master Party ! (eShop)
- 104 Robonauts (PS Store, eShop)
- 105 Semispheres (eShop)
- 105 Beach Buggy Racing (eShop)
- 105 Kingdom New Lands (eShop)

MOBILES

- 106 Iron Marines (iOS, Android)
- 107 Cat Quest (iOS, Android)
- 107 Modern Combat Versus (iOS)

BONUS

- 108 Les trophées les plus toqués !
- 112 Communauté
- 114 À vous de jouer !



ADHÉREZ AU CLUB JEUX VIDÉO MAGAZINE

7

€00
/MOIS*

RECEVEZ DÈS LE PREMIER
MOIS LE JEU DE VOTRE
CHOIX!**



LES AVANTAGES D'ÊTRE MEMBRE DU CLUB

- Un jeu vidéo au choix parmi notre sélection
 - 12 numéros de Jeux Vidéo Magazine livrés chez vous
 - Un accès à la version numérique du magazine et ses hors-séries
 - Chaque mois, un concours réservé aux membres
- Plus ! Un cadeau surprise à Noël**

*Engagement minimum d'un an

**Réception du jeu entre 2 et 7 jours ouvrés après la sortie officielle.





DATES 1^{ER} AU 5 NOVEMBRE

HORAIRES 8 H 30 - 18 H 30 (FERMETURE 18 H LE DIMANCHE 5 NOVEMBRE)

LIEU PARC DES EXPOSITIONS, PORTE DE VERSAILLES, PARIS

TARIF 15 € (TARIF RÉDUIT) À 19 € (TARIF PLEIN). TARIF UNIQUE LE SAMEDI : 20 €





A LA UNE

LES CINQ SUJETS QUI FONT L'ACTU



Shadow of the Colossus revient sur PS4! P.14



Une déferlante de RPG japonais arrive bientôt. P.18



Masterclass d'Inon Zur, compositeur de *Fallout*. P.20



Zapping, les infos qu'il faut avoir lues ce mois-ci! P.22



Paris Games Week

Avec sa huitième édition, la Paris Games Week confirme qu'elle est l'événement majeur du jeu vidéo français.

01

Cette nouvelle édition de la Paris Games Week tend à montrer toutes les facettes du jeu vidéo et ses déclinaisons : compétitions e-sport, formations, rétrogaming (avec un stand de l'association MO5), librairie, espace junior, indépendants, concert symphonique, etc. Évidemment, à l'orée des fêtes de fin d'année, les jeux constitueront néanmoins le plus gros des activités proposées. Ainsi, non seulement les titres tout juste disponibles seront jouables, mais d'autres encore à sortir sur le territoire français le seront aussi. On pourra par exemple s'essayer à *Far Cry 5* chez Ubisoft, à *Attack on Titan 2* ou à *Kingdom Come: Deliverance* chez Koch Media, à *Call of Duty: WWII* chez Activision, à *Star Wars: Battlefront II* chez EA ou à *Dragon Ball FighterZ* et à *Ni No Kuni II: L'Avènement d'un nouveau royaume* chez Bandai Namco. Cependant, il y a de fortes chances pour que vous ayez à faire la queue pendant quelques (dizaines de) minutes avant de pouvoir mettre la main sur chacun d'entre eux... Un espace jeux français vous permettra par ailleurs de vous essayer au meilleur de la production hexagonale avec *Dead Cells*, *Absover*, *Blood Bowl 2*, etc. En tout, une trentaine de titres se

partageant 430 m², et quelques youtubeurs/streamers se relayant dans la tour au centre de cet espace.

La Paris Games Week est aujourd'hui un événement à portée internationale. Ainsi, il n'est désormais plus rare de croiser des journalistes étrangers dans ses couloirs. Si bien que Sony y proposera à nouveau une conférence, le lundi 30 octobre à 17 heures. L'éditeur promet de grosses annonces pour cette dernière, et même de nouveaux jeux jamais montrés. De même un pré-show, à partir de 16h et visible sur Internet, mettra en avant des titres déjà connus. On peut sans trop se tromper tabler sur des *WILD* ou des *Detroit: Become Human*, productions françaises déjà exposées par Sony. Sur son stand, l'éditeur proposera par ailleurs de tester des jeux PS VR (de *GT Sport* à *Skyrim VR* en passant par *Ace Combat 7*) à condition de s'être inscrit sur un site spécifique (https://psvr-events.software.eu.playstation.com/fr_FR/slots/484). Microsoft ne devrait pas être en reste avec la Xbox One X en star, *Forza Motorsport 7* et de nombreux titres (tiers ou indés) en démonstration. Par ailleurs, *PlayerUnknown's Battlegrounds* devrait se tailler une bonne part du stand, tant le jeu est aujourd'hui à la mode. Bref, il y en aura pour tous les goûts, pour toutes les envies. ■



AU PROGRAMME DE LA PGW



L'E-SPORT

Plusieurs compétitions ESWC se tiendront durant la PGW. D'abord un tournoi *Clash Royale* opposant 48 finalistes et se déroulant sur cinq jours. Parallèlement, les 2 et 3 novembre, la finale de l'ESWC Counter Strike: Global Offensive verra s'affronter quatre équipes, deux équipes françaises issues de qualifications sur Internet ayant eu lieu durant le mois d'octobre et deux équipes professionnelles (EnVyUS et LDLC). Un sacré challenge pour les équipes amateurs !



LA PARIS GAMES WEEK JUNIOR

Se déroulant dans le pavillon attenant à la PGW, la déclinaison junior de l'événement offre aux plus jeunes la possibilité de s'adonner à des titres adaptés. Moins fréquenté (donc plus respirable!), cet espace permet de rencontrer les équipes de Pédagojeux pour discuter de la pratique du jeu vidéo pour les enfants, d'apprendre à coder ou de s'essayer à des animations sportives.

PARIS GAMES WEEK SYMPHONIC

Les concerts sont devenus des événements obligés des salons de jeux vidéo. La Paris Games Week n'y échappe pas avec ce PGW Symphonic se tenant le mercredi 1^{er} novembre au Grand Rex. En plus de titres rétros, l'orchestre fort d'une soixantaine de musiciens interprétera de nombreux morceaux actuels, rarement joués, issus d'*Assassin's Creed*, de *The Witcher 3*, de *Skyrim* ou de *Mass Effect*. Comptez entre 35 et 110 euros la place.



ILS SERONT JOUABLES!

Voici la liste des principaux jeux que vous pourrez essayer à la PGW.

Assassin's Creed : Origins

Call of Duty : WWII

Destiny 2

Dragon Ball FighterZ

Dragon Ball Z Dokkan Battle

Dynasty Warriors 9

Far Cry 5

FIFA 18

Forza Motorsport 7

Gran Turismo Sport

Just Dance 2018

Kingdom Come : Deliverance

La Terre du milieu : L'Ombre de la guerre

Monster Hunter World

Naruto to Boruto : Shinobi Striker

Naruto x Boruto : Ninja Voltage

Ni No Kuni : L'Avènement d'un nouveau royaume

One Piece : Thousand Storm

PES 2018

Sonic Forces

South Park : L'Année du destin

Star Wars Battlefront II

Super Mario Odyssey

The Crew 2

The Evil Within 2

Wolfenstein II : The New Colossus

Yakuza 6 : The Song of Life

OMEN by hp

Windows



OFFICIAL PARTNER OF OVERWATCH WORLD CUP

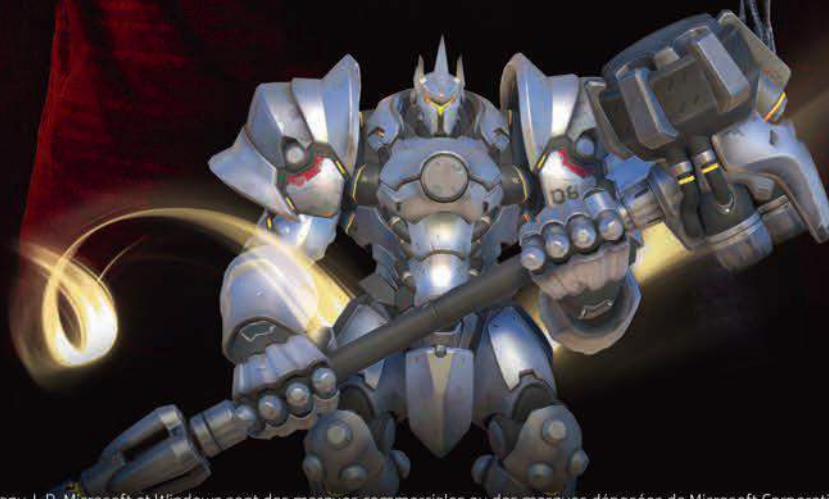
La meilleure version de
Windows pour les jeux PC.

JE
PROTÈGE LA BOMBE À IMPULSION
TIENS. LA. POSITION.
SUIS
NÉ POUR STOPPER LEUR PROGRESSION
DEVIENS PUISSANT
INARRÊTABLE
QUI SUIS-JE ?



PC FIXE OMEN | UNE ÉVOLUTIVITÉ FACILE

#DOMINATETHEGAME





ÉCOLES ET FORMATIONS

Envie de devenir game designer, programmeur, level designer ou animateur ? Un espace dédié vous attend au sein de la PGW, où une grande partie des écoles sera présente. Ainsi, les équipes pédagogiques de l'ICAN, ISART, EPITECH et autres vous y attendront pour répondre à vos questions et vous orienter vers la bonne filière. N'hésitez pas à y aller !



WOMEN IN GAMES

Tout juste lancée en France, l'association Women in Games organisera une rencontre professionnelle le 3 novembre, de 16h à 18h30 (sous réserve d'inscription). Elle participera aussi à l'atelier gratuit d'initiation au code dans l'espace Junior et rencontrera les jeunes filles et leurs parents pour les sensibiliser aux métiers du jeu vidéo.



L'INDICADE EUROPE

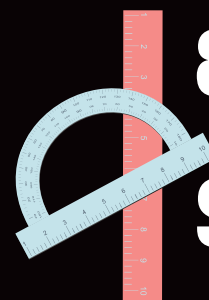
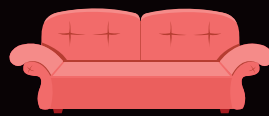
Reconnu internationalement, l'IndiCade prendra place en préambule de la Paris Games Week les 30 et 31 octobre. Cet événement se déroulant au Conservatoire National des Arts et Métiers à Paris sera émaillé de plusieurs conférences (sur *Lost Phone*, *The Sexy Brutale*, etc.) et proposera de s'essayer à une sélection de jeux indépendants. La cérémonie des Awards, où seront récompensés certains titres, aura lieu durant la nocturne, le lundi 30 octobre, de 19h à 22h. Pour en savoir plus : indicade-europe.eu. Le tarif : 25 euros pour les deux jours.

LA PARIS GAMES WEEK EN CHIFFRES



**310 000
VISITEURS
EN 2016**

**180
EXPOSANTS**



**80 000 M²
DE
SURFACE**

**PLUS
DE 2 200
ARTICLES
ET SUJETS
VIDEO**

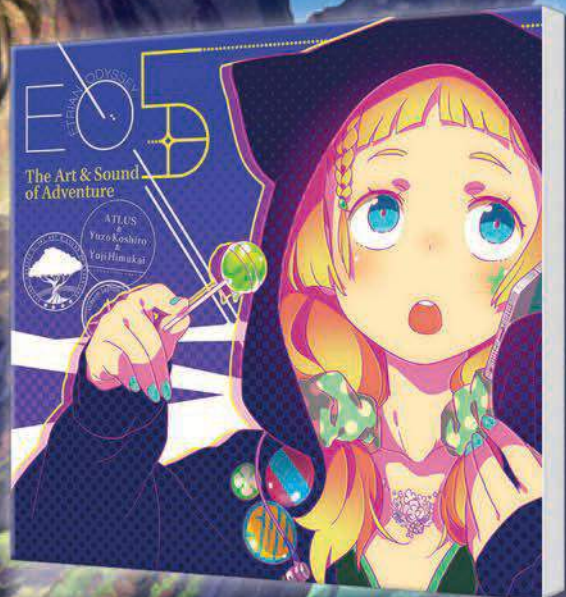


**353 686
MENTIONS
SUR
INTERNET**



Etrian Odyssey V

BEYOND THE MYTH



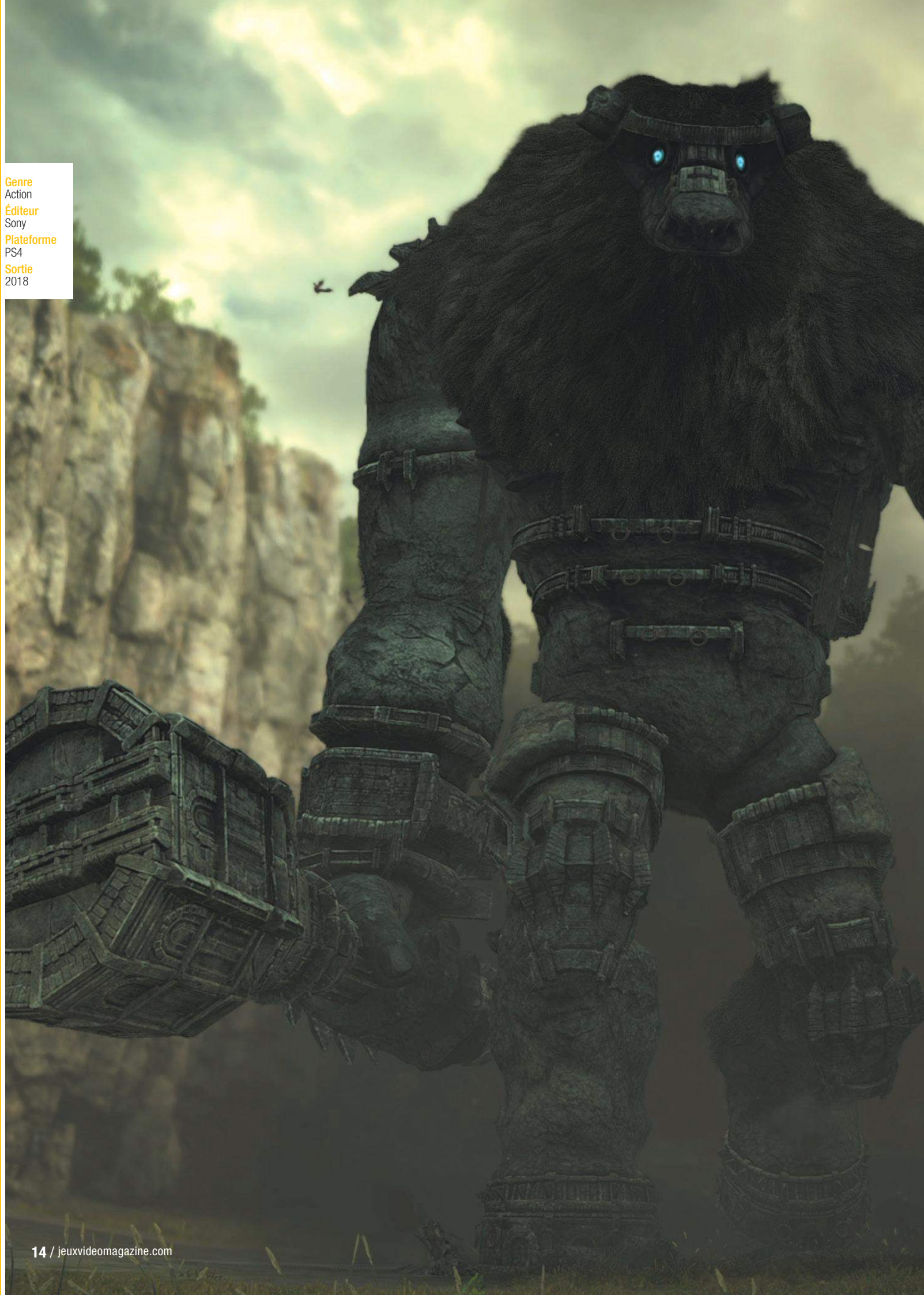
INCLUS UN ARTBOOK
DE 24 PAGES



DISPONIBLE LE 3 NOVEMBRE 2017



Genre
Action
Éditeur
Sony
Plateforme
PS4
Sortie
2018



Retour en pleine lumière

Le remake de *Shadow of the Colossus* pourrait bien être un événement de 2018 et ouvrir la voie à de nombreux projets de « restauration » similaires.

02

Shadow of the Colossus, chef-d'œuvre de Fumito Ueda sur PS2, était déjà ressorti en version HD sur PS3. Sony a donc surpris tout le monde en annonçant au salon de l'E3, puis en montrant au Tokyo Game Show en septembre dernier, un remake de ce titre sur PS4.

En plus de graphismes intégralement refaits, tirant profit de la puissance de la console, le gameplay sera aussi remanié, avec des commandes plus modernes, assure Shuhei Yoshida, président des Studios Sony Monde. L'occasion de (re)découvrir dans les meilleures conditions la quête de Wander, voyageant en compagnie de son cheval Agro pour retrouver et ramener à la vie une fille prénommée Mono. Pour ce faire, il devra

terrasser 16 immenses colosses disséminés sur les terres abandonnées... Reste à savoir comment ! Véritable jeu culte, par son univers et son ambiance poétiques, mais aussi son gameplay atypique – grimper sur les colosses a quelque chose de grisant –, *Shadow of the Colossus* méritait amplement de renaître sur PS4. Du coup, on se prend à rêver du même traitement pour tous les hits de la PS2, même si cela est tributaire des éditeurs pour qui refaire intégralement un jeu a un coût alors que le risque de n'intéresser que les nostalgiques est grand. Toujours est-il que le succès retentissant du remake de *Crash Bandicoot* et l'engouement autour de ce *Shadow of the Colossus* pourraient bien inciter de nombreux studios à piocher dans leur catalogue pour remettre au goût du jour des perles d'antan. ■

WAR THUNDER

WWW.WARTHUNDER.FR

NOUVEAUX VÉHICULES
MODERNES !



15.000.000+ JOUEURS



800+ VÉHICULES



MODÈLES DE DÉGÂTS RÉALISTES

REJOIGNEZ LE COMBAT SUR TERRE, AIR ET MER
JUEZ GRATUITEMENT SUR
WARTHUNDER.FR



STEAM



Oculus



VIVE



PC



Mac



PS4



Switch

12

www.pegi.info

**NOUVELLE FACTION
DISPONIBLE!**



CROSSOUT

CRAFT • RIDE • DESTROY

DISPONIBLE GRATUITEMENT

WWW.CROSSOUT.NET



03

LA DEFERLANTE JRPG

Plus vivace que jamais, le jeu de rôle japonais revient en force sur consoles !

1 DRAGON QUEST XI: ECHOES OF AN ELUSIVE AGE

JRPG à l'ancienne (avec choix entre 2D et 3D sur 3DS) ou JRPG en monde ouvert sous Unreal 4 (sur PlayStation 4), *Dragon Quest XI* propose la même histoire, les mêmes dialogues, mais l'exploration et la mise en scène sont simplifiées sur portable. Logique. Dans les deux cas, *Dragon Quest XI* semble un bon cru, à dévorer en 2018.

4 XENOBLADE CHRONICLES 2

Après un épisode *X* axé science-fiction, *Xenoblade* revient avec un concept original, celles de Lames (des êtres biomécaniques) qui accompagnent chaque membre de l'équipe et influent sur leurs compétences. À cela s'ajoutent de multiples subtilités (voire des QTE) lors des combats qui devraient ravir ceux qui apprécient la franchise.

2 NI NO KUNI II: L'AVÈNEMENT D'UN NOUVEAU ROYAUME

Prévu pour une sortie le 19 janvier prochain chez nous, et toujours aussi stylisé « Ghibli » (mais sans l'aide du studio d'animation cette fois), *Ni No Kuni II* parie aussi sur une véritable évolution de son système de combat, point faible du précédent épisode. Les affrontements demanderont ici de gérer des zones d'amélioration créées par nos lutins.

5 SECRET OF MANA

Culte pour toute une génération de joueurs, *Secret of Mana* débarquera début d'année 2018 dans une version en 3D. Nous avons pu y jouer. Les intentions sont là, le gameplay identique à celui que nous avons connu. Mais, en raison de textures un peu légères, le jeu passera sans doute mieux sur console PS Vita que sur PS4, esthétiquement parlant.

3 LOST SPHEAR

Après un mélancolique et pesant *Am Setsuna*, l'équipe Tokyo RPG Factory propose à nouveau un retour dans le passé, avec ce titre plus léger, mais proposant un système de combat toujours aussi tactique. Ici, il s'agit de reconstruire le monde en utilisant des extraits de souvenirs, en combattant si besoin en ayant revêtu un exosquelette.

6 KINGDOM HEARTS III

Attendu plus que de raison, *Kingdom Hearts III* a enfin une sortie annoncée : fin 2018. D'ailleurs, à chaque événement, l'éditeur dévoile désormais de nouveaux morceaux du jeu. Ainsi, on sait que de nombreux mondes et attractions Disney seront de retour (comme l'Olympe d'Hercule) et que d'autres feront leur apparition comme l'univers de *Toy Story*, montré en juillet dernier.

MAIS AUSSI...



CODE VEIN

Dark Souls terminé, Bandai Namco retente l'expérience avec un univers post-apo vampirique et des personnages façon manga/anime. Prévu pour PS4, Xbox One et PC.



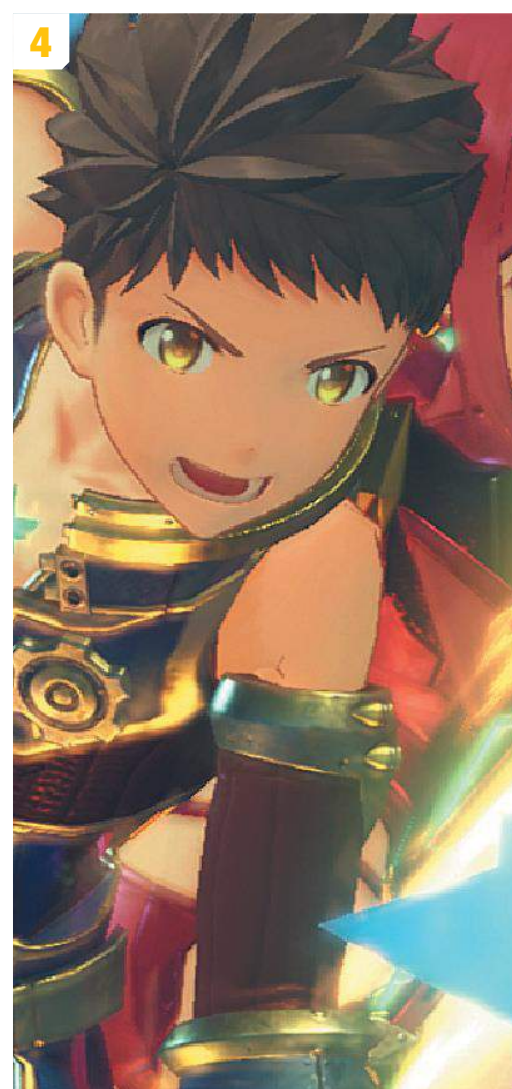
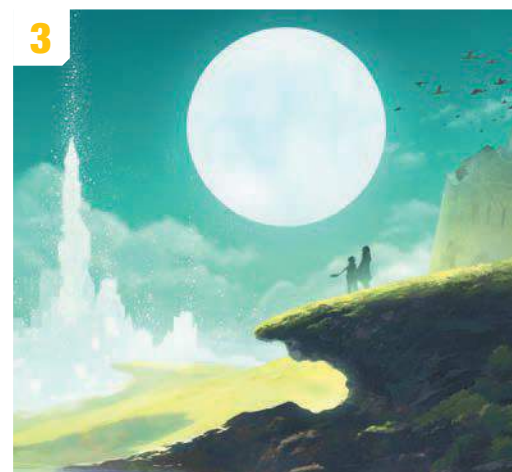
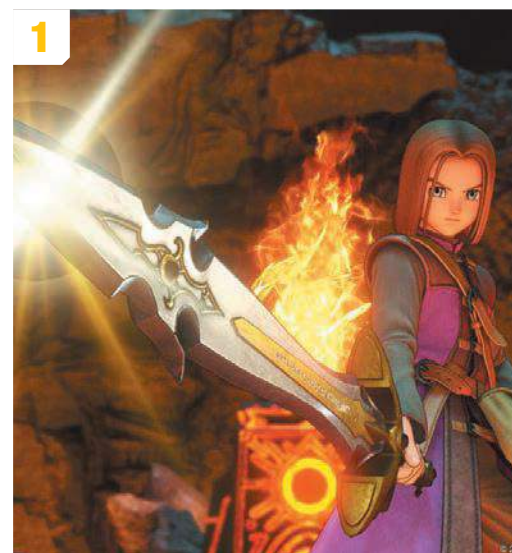
ETRIAN ODYSSEY V: BEYOND THE MYTH

Prévu pour 3DS, le prochain *Etrian Odyssey* poursuit dans sa voie propre, à savoir du Dungeon-RPG à la première personne avec carte à dessiner au stylet. À l'ancienne.



RADIANT HISTORIA: PERFECT CHRONOLOGY

On assiste à l'arrivée de remaster de jeux DS pour 3DS, comme ce JRPG d'Atlus où les voyages temporels et les choix sont légion.







04 MASTERCLASS INON ZUR LE 27 OCTOBRE 2017

Venez rencontrer Inon Zur, le compositeur des musiques de *Fallout*, *Dragon Age* ou encore *Prince of Persia*, qui reviendra sur son parcours et jouera ses morceaux dans le cadre de notre masterclass !

Pour fêter notre vingtième Masterclass Jeux vidéo, nous vous convions à un événement exceptionnel ! Le vendredi 27 octobre, nous recevrons l'un des plus brillants compositeurs de musiques de jeux vidéo : Inon Zur. À cette occasion, il interprétera sur scène au piano certaines de ses compositions les plus emblématiques, comme le thème de *Fallout 4* ou celui de *Dragon Age Origins*. En plus de ces performances live, Inon Zur nous retracera son incroyable parcours : sa naissance en Israël, son départ en 1990 pour Los Angeles pour devenir pianiste de jazz, jusqu'à la composition des musiques de certains des plus iconiques jeux vidéo de ces vingt dernières années. Parmi les cinquante jeux dont il a signé la musique, on retrouve les sagas *Fallout*, *Dragon Age*, *Prince of Persia*, *Syberia* mais aussi *Crysis* ou le *Seigneur des Anneaux* : *War in the North*. Comment un compositeur de musique crée-t-il ? Quels sont ses rapports avec les développeurs ? Où puise-t-il son inspiration ? Autant de fascinants sujets qu'Inon Zur abordera ce soir-là. La Masterclass Jeux vidéo est un événement gratuit qui aura lieu le vendredi 27 octobre 2017, à 19 h, à l'Auditorium de la Cité des sciences et de l'Industrie à Paris. Inscrivez-vous à cette adresse : masterclass.jeuxvideomagazine.com



**INON ZUR INTERPRÉTERA SUR SCÈNE
CERTAINES DE SES COMPOSITIONS
LES PLUS EMBLÉMATIQUES.**



Suivez toute l'actualité des Masterclass sur YouTube

**VISIONNEZ
LES PRÉCÉDENTES
MASTERCLASS ICI !**



<http://tinyurl.com/omh894t>

DISTRIBUÉ PAR

Just For Games

ELEX

LE JEU DE RÔLE DE LA FIN D'ANNÉE



17.10.2017



THQ NORDIC



© 2017 by THQ Nordic & Piranha Bytes. Developed by Piranha Bytes. Produced, Published & Distributed by THQ Nordic GmbH. Piranha Bytes and related logos are registered trademarks or trademarks of Pirna 13 GmbH, Germany in the U.S. and/or other countries. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. © 2017 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox One and the Xbox logos are trademarks of The Microsoft Group of companies and are used under license from Microsoft.



UNE RECONVERSION, UNE !

Après avoir été designer pour les productions Kojima, et aujourd'hui pour *Death Stranding*, Yoji Shinkawa travaille également sur *Left Alive*, le shooter avec infiltration de Square Enix, dont les héros rappellent certains personnages de *MGS*. Coïncidence ?



STREET SHOES

Fruit de la collaboration de Diesel avec Capcom, une nouvelle collection de sneakers a vu le jour, reprenant les codes couleur des héros de *Street Fighter V*. Ryu, Chun-Li, Bison, Nash et Birdie sont de la fête pour cette série limitée, à 200 euros environ la paire.

ENCORE DES CARTOUCHES

Pour saluer l'arrivée de la Super Nintendo Mini, ainsi que celle de *Skyrim* sur la Switch, Bethesda s'est fendu d'une jaquette de son titre en version Super Nintendo. Vu que le cinquième *Elder Scrolls* est partout, pourquoi pas un vrai rétroclone ?



UN NOUVEAU PS VR

Après un an d'exploitation, le casque de réalité virtuelle PlayStation VR va être prochainement disponible dans une nouvelle version, avec un design légèrement repensé, un port casque stéréo ajouté à l'arrière et le support du HDR. Suffisant pour relancer la VR ?

05

ZAPPING

LES INFOS QU'IL FAUT AVOIR LUES

PLUS DE JEUX

21 jeux pour la Super Nintendo Mini, ce n'est pas assez selon certains, qui ont piraté la console pour installer d'autres jeux quelques jours seulement après sa sortie. La raison de ce hacking rapide : un hardware quasi identique à celui de la Super Nintendo...



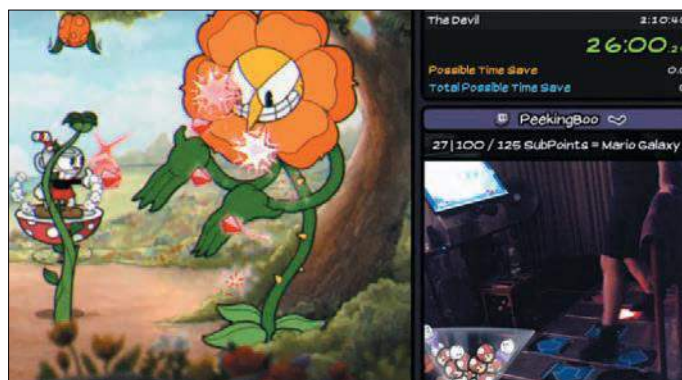
DE VRAIS TROPHÉES

Oubliez ces trophées virtuels qui n'ont aucune valeur : en Australie, Sony organise en ce moment un concours avec quatre vrais trophées en platine à gagner pour les joueurs qui décrocheront ceux de *FIFA18*, *GT Sports* ou *CoD: WWII*.



JOUER COMME UN PIED

On le dit hardcore... Et pourtant, le jeu de plateforme *Cuphead* peut se terminer avec un tapis de *Dance Dance Revolution*, comme l'a prouvé le speedrunner Peekingboo, en massacrant chaque boss du bout des pieds... en dansant. Comme quoi tout est question de rythme !



L'expérience de chasse la plus réaliste et immersive !

Just
For
Games
PREMIUM

theHunter™

CALL OF THE WILD

SORTIE LE 12.09.2017



16
www.pegi.info

PS4

XBOX ONE

avalanche studios

APEX

EXPANSIVE WORLDS

astragon
ENTERTAINMENT

© 2017 astragon Entertainment GmbH. theHunter: Call of the Wild™ © 2017 Expansive Worlds AB, filiale de Avalanche Studios. Tous droits réservés. Édité par Avalanche Studios. Développé par Expansive Worlds. Licencié et distribué par astragon Entertainment GmbH. Avalanche Studios, Expansive Worlds et leurs logotypes respectifs sont des marques commerciales de Fatalist Development AB. L'Apex Avalanche Open World Engine, theHunter: Call of the Wild et leurs logotypes respectifs sont des marques commerciales de Fatalist Development AB. Tous les autres droits d'auteur et marques déposées sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.



LES DESSOUS DE LA CRÉATION

Si vous vous intéressez un chouia au développement de jeu, entrez le hashtag #blocktober sur Twitter. Vous tomberez sur de multiples niveaux de jeux quand ils n'étaient encore qu'à l'état de blocs et de personnages. Les développeurs de *Tacoma*, *Star Citizen*, *Titanfall*, *Homefront*, *Yooka-Laylee*, *Vermintide*, *Bulletstorm*, *Dead Space*, *Uncharted* et autres ont joué le jeu exhibant leurs œuvres passées dans des versions très simplistes. Amusant.

DE RETOUR DU FRONT

Alors que le nouveau *Star Wars Battlefront II* s'apprête à sortir, Disney a rouvert les serveurs du *Star Wars Battlefront 2* de 2005 sur les versions PC disponibles sur Steam et GOG, permettant à 64 joueurs de s'affronter en ligne. Un beau geste (marketing) qui a ses limites puisque de nombreux joueurs n'ont pu se connecter, la faute à une affluence monstre. Reste qu'on se demande combien de temps ces serveurs resteront ouverts...



S'APPROPRIER LE JEU

Le concept du jeu *PlayerUnknown's Battlegrounds*, tout le monde connaît. Aussi certains joueurs se sont approprié ce concept et se sont mis à y jouer autrement, façon *Course à la mort* de l'an 2000. Chacun dispose de cinq minutes pour se trouver des coéquipiers, récupérer une auto/moto et se précipiter sur la ligne de départ. À partir du premier pont passé, tout le monde peut alors se tirer dessus. Un vrai massacre qui renvoie aux *Mad Max* de George Miller.

LE MEILLEUR ET
LE PIRE DE L'ACTU
DU MOIS !

TOP & FLOP

Réagissez et influencez
notre **Top&Flop** !
@jeux_video_mag

LES FLOPS DU MOIS



PLUS JAMAIS ÇA

Spec Ops: The Line est considéré par comme l'un des jeux d'action les mieux scénarisés de ces dernières années. Au point que nombreux sont ceux qui attendent une suite. Las ! D'après Walt Williams, scénariste chez Yager, il n'y en aura pas. Jamais. « Le développement a été brutal, tous ceux qui ont travaillé dessus mangeraient du verre brisé plutôt que d'en faire un autre. » Bref, s'il y a suite – la franchise appartient à 2K –, Yager ne sera pas du voyage !

ESCROQUERIE EN LIGNE

173 jeux ont récemment été retirés de la boutique online Steam. Mais pas n'importe quels jeux puisqu'il ne s'agissait que de titres médiocres édités par Silicon Echo, de clones récupérant modèles et textures d'autres jeux. Ledit studio passait par ailleurs par plusieurs comptes pour écouler sa marchandise. Steam n'aurait rien vu sans les alertes des joueurs. Bref, il y a encore du boulot pour assurer la qualité des produits !



INCIDENT DIPLOMATIQUE

On aurait presque oublié la seconde saison du *Batman* de Telltale. Elle s'est cependant récemment fait remarquer dans son second épisode en utilisant une vraie photo du cadavre de l'ambassadeur russe abattu en Turquie, Andrei Karlov. Détournée, copier-coller, la photo du corps illustrait un casse mené par Harley Quinn. Glauque. Après que l'info a été remontée à Telltale, le studio a simplement recadré l'image pour que le décédé ne soit plus visible.

DISTRIBUÉ PAR



BATTLE CHASERS

NIGHTWAR



LE NOUVEAU CLASSIQUE DU JRPG PAR LES CRÉATEURS DE DARKSIDERS

3 OCTOBRE 2017



PS4



XBOX ONE

PC/MAC

THQ NORDIC

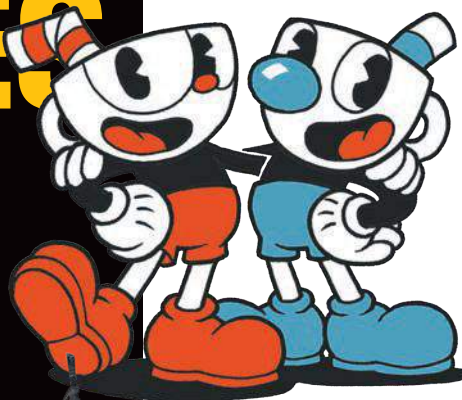


Battlechasers: Nightwar © 2017 Airship Syndicate Inc. Published & Distributed by THQ Nordic GmbH, Austria. Airship Syndicate, Battle Chasers and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of Airship Syndicate Entertainment Inc. All other brands, product names and logos are trademarks or registered trademarks of their respective owners. All rights reserved. "PlayStation" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Microsoft, Xbox One and the Xbox logos are trademarks of The Microsoft Group of companies and are used under license from Microsoft. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.

CHIFFRES

DU MOIS

CUPHEAD, GEARS OF WAR 4 ET FORTNITE FONT LA GROSSE ACTUALITÉ DE CE MOIS.



300 000

Si les chiffres de vente sur Xbox One sont inconnus (au moment où nous écrivons), on sait cependant que *Cuphead* a réussi à s'écouler sur PC, via Steam, à plus de 300 000 exemplaires en une petite semaine. Un véritable succès qui prouve que certains joueurs apprécient encore les défis et les jeux à l'ancienne.

10 MILLIONS

C'est le nombre de joueurs inscrits à *Fortnite*, le jeu d'Epic. Notons que ce titre a connu un regain de popularité avec l'arrivée d'un mode Battle Royale gratuit, inspiré de *PlayerUnknown's Battlegrounds*. Le studio Bluehole a évidemment réagi, se plaignant de copie pure...



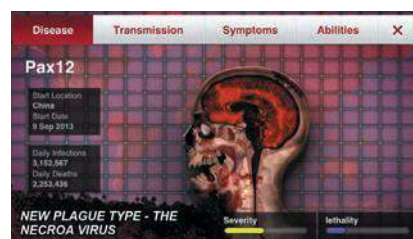
10 MILLIONS

Après un départ plutôt timide il y a trois ans, puis un passage en free-to-play, *The Elder Scrolls Online* poursuit son petit bout de chemin, en ayant attiré plus de 10 millions de joueurs... inscrits. Quant à savoir combien de comptes sont encore actifs...



100 MILLIONS

C'est le nombre de joueurs de *Plague Inc.* Disponible depuis 2012 sur iOS, Android, puis adapté sur PC, PS4 et Xbox One, ce jeu d'épidémie aura donc touché plus de monde que la plupart des blockbusters... et même davantage que *GTA V*!



896 MILLIONS

Tout juste entré à la bourse d'Helsinki, Rovio, l'éditeur/développeur/propriétaire des droits d'*Angry Birds* a vu sa valorisation être estimée à près de 900 millions de dollars : une belle somme, mais seulement la moitié de CD Projekt RED.



143 000

Comme de nombreux citoyens américains, les joueurs de *Gears of War* se sont mobilisés contre les récentes catastrophes naturelles, et notamment en achetant le DLC *Carmine Gear Pack* dont les recettes – 143 000 dollars – ont été reversées à la Croix Rouge.



28 %

D'après une enquête Nielsen menée auprès d'un échantillon de 4 000 joueurs originaires de France, d'Allemagne, des États-Unis et d'Angleterre, seuls 28 % de joueurs souhaitent que l'e-sport soit une discipline présente aux Jeux olympiques. Un chiffre assez bas finalement. On y apprend aussi que *Call of Duty* est le titre le plus regardé et suivi, tous pays confondus (sauf Allemagne).

L'ACTU GAMING D'ORANGE



PGW 2017 RENCONTRE AVEC LES STARS

VUE PAR JEUX
VIDÉO MAGAZINE

L'édition Paris Games Week 2017 va permettre aux fans de jeux vidéo de découvrir les dernières nouveautés, mais aussi de rencontrer les plus grands spécialistes de l'e-sport réunis sous la bannière Orange.

Le plus grand rassemblement français de fans de jeux vidéo. C'est aussi comme cela que l'on peut définir la Paris Games Week qui se tiendra du 1^{er} au 5 novembre à la Porte de Versailles (Paris). Si toutes les nouveautés y seront, comme chaque année, présentées, la PGW sera aussi l'occasion pour les passionnés de jeux vidéo venus de la France entière de suivre des compétitions e-sport majeures. Pendant cinq jours, le Parc des expositions se transformera en véritable temple de la discipline, offrant aux visiteurs l'opportunité de suivre des rencontres de très haut niveau, mais aussi de croiser sur le salon les plus grandes stars de l'e-sport. C'est d'ailleurs sur le stand d'Orange, partenaire très actif de la scène e-sport depuis 2015, que l'on pourra approcher certains de ces champions les plus populaires. Orange a

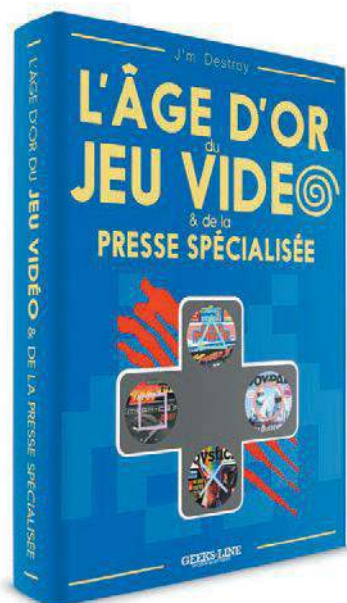
su, en effet, attirer l'attention des gamers pro tant par son déploiement de la fibre optique (indispensable pour une connexion de qualité pro dans le domaine de l'e-sport) que par son implication et son engagement auprès des joueurs sur des tournois partout en France (on songe notamment à la communauté Rush eSport). Lors de cette Paris Games Week, seront à l'honneur, sur le stand de la marque, Luffy et Kayane sur *Dragon Ball Fighter Z*, la Stream Team et O'Gaming sur *League of Legends*, l'Orange e-Ligue 1 sur *FIFA 18* ou bien, dans un autre registre, Olivier Morin du Canal Esport Club. La possibilité donc de poser ses questions, prendre des conseils, voire affronter ces spécialistes de l'e-sport, tout en découvrant, sur le stand Orange, sa plateforme d'agrégation de contenus eSport. On a déjà hâte d'y être ! ■

DU JEU VIDÉO ORANGE SUR SA TÉLÉ

Chez Orange, le jeu vidéo se décline de nombreuses façons. La TV d'Orange propose ainsi une collection de titres en streaming parmi lesquels *Sebastien Loeb Rally Evo*, *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter*, *LEGO Star Wars 3: The Clone Wars*... Le Pass Jeux Famille permet ainsi d'avoir accès à près de 200 jeux. La PGW sera aussi l'occasion pour Orange de proposer aux fans de VR de tester des expériences nouvelles pour toujours plus de sensations fortes et de faire la démonstration de sa plateforme d'agrégation de contenus e-sport. Comprenez que, grâce à votre box, vous pourrez retrouver sur votre télé les vidéos des dernières compétitions, des émissions, des tutos, des let's play, etc.

L'AGENDA

Novembre



LIVRE EN PRÉCOMMANDE L'ÂGE D'OR DU JEU VIDÉO ET DE LA PRESSE SPÉCIALISÉE

Quand l'une des langues les mieux pendues de la presse jeu vidéo, à savoir J'm Destroy, revient sur les années 80-90, on peut s'attendre à quelques révélations gratinées, en plus d'un panorama du jeu vidéo de ces décennies. À commander sur le site Geeks-line.com. Le prix : 30 euros environ.



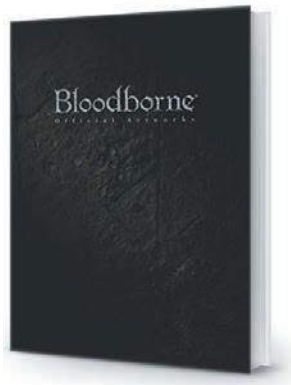
Cette année *Jeux Vidéo Magazine* fera partie du jury des Ping Awards, et son rédacteur en chef Arnaud De Keyser remettra un des prix durant la soirée.

ÉVÈNEMENT 2 NOVEMBRE CÉRÉMONIE PING AWARDS 2017

Pour la cinquième année consécutive, les Ping Awards récompensent le jeu vidéo français. Durant la soirée, onze trophées seront remis : meilleurs jeux sur consoles et PC, meilleurs graphismes, meilleur scénario, etc., le tout ponctué de reportages et de performances musicales. La cérémonie se déroulera à la Cité des sciences et de l'industrie, à Paris, Porte de la Villette. Plus d'infos sur le site www.ping-awards.com

LIVRE 2 NOVEMBRE BLOODBORNE - ARTBOOK OFFICIEL

Mana Books démarre sur les chapeaux de roues. Après *L'Encyclopédie Officielle Final Fantasy* et les ouvrages sur le jeu *Overwatch*, c'est l'artbook du magnifique *Bloodborne* comprenant 700 illustrations que l'éditeur vient de traduire. Son prix : 30 euros.



ÉVÈNEMENT 14 NOVEMBRE STYLE ET IDENTITÉ DU JEU VIDÉO JAPONAIS

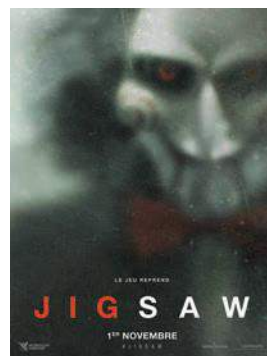
À Paris, la Maison de la culture du Japon donne une série de conférences sur le jeu vidéo japonais. Le conférencier est Denis Brusseaux, qui a travaillé dans la presse jeu vidéo pendant quinze ans. L'entrée est libre sur réservation, via le site www.mcjp.fr



FILM 1^{ER} NOVEMBRE JIGSAW

Après un nombre incalculable d'épisodes (dont *Saw 6* et *Saw 7* qui font toujours rire, en français), la franchise revient cette année dans les salles de cinéma pour Halloween.

Le pitch de *Jigsaw* ? Des prisonniers, des pièges mortels, des meurtres, du gore.



FILM 15 NOVEMBRE JUSTICE LEAGUE

On l'attend autant qu'on la craint, cette fameuse réponse de DC Comics aux *Avengers* de Marvel. À voir maintenant si

le film fera mieux qu'un *Batman Vs Superman* et si les tics de Zack Snyder seront toujours présents...



FILM 22 NOVEMBRE DEATH WISH

Deux remakes de films des années 80 sortent le même jour : *L'Expérience Interdite*, massacré par la critique américaine, et *Death Wish* (*Un justicier dans la ville*) avec Bruce Willis. On leur accorde une chance ?



ÉVÈNEMENT 3 ET 4 NOVEMBRE BLIZZCON

Événement pour les fans de Blizzard, la BlizzCon est aussi l'endroit où le développeur annonce ses nouveautés. Pas de *Diablo* en vue cette année, l'accent étant visiblement porté sur *World of Warcraft* (une conférence est titrée « Et la suite ? »), *StarCraft II*, ainsi que sur *Overwatch* qui continue de cartonner. Pour plus d'informations, acheter vos billets virtuels pour assister aux conférences depuis votre salon, etc. : blizzcon.com



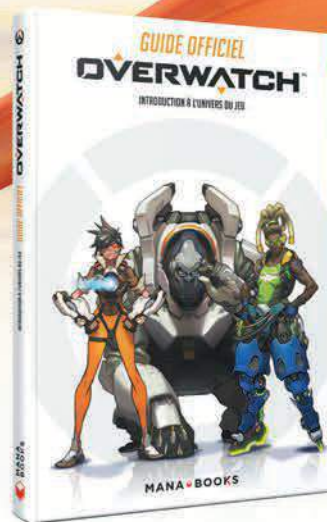
LE PHÉNOMÈNE **OVERWATCH**[®] DÉBARQUE CHEZ MANA BOOKS !



ARTBOOK



BD



GUIDE



LIVRE POSTER

OUVRAGES OFFICIELS
DISPONIBLES LE 26 OCTOBRE 2017

MANA BOOKS
ÉDITEUR CONNECTÉ

www.mana-books.com



Carole Quintaine

L'actu

YouTube

ASTUCES, CULTURE, HUMOUR... RETROUVEZ CHAQUE MOIS NOTRE SÉLECTION DES MEILLEURES VIDÉOS ET CHAÎNES À NE SURTOUT PAS LOUPER !

Les vidéos recommandées ce mois-ci



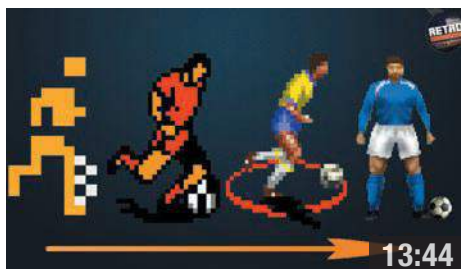
TOP 10 DES ENNEMIS LES PLUS FAIBLES DU JEU VIDÉO !

Pas si méchants...

Watch Mojo est l'une des meilleures chaînes pour les TOP, c'est indiscutable ! Et parmi ceux-ci, elle nous offre une très jolie palette d'ennemis qualifiés de relativement « pathétiques ». Autrement dit, ceux qu'elle juge les plus faibles de l'histoire du jeu vidéo. Serez-vous d'accord avec cette liste ? Nous vous laissons juger par vous-même.

MOTS-CLÉS

Watch Mojo, ennemis, faibles



L'HISTOIRE DU JEU DE FOOT

Droit au but !

Vous connaissez le jeu de foot, mais connaissez-vous son histoire ? C'est précisément celle-ci que nous raconte Edward dans sa nouvelle vidéo. Saviez-vous ainsi que tout a commencé en 1973, avec le distributeur japonais Taito et son jeu Soccer en 1973... Eh oui ça ne date pas d'hier ! Une fois de plus, un régal, pour les fans de foot virtuel comme les amateurs d'histoire du jeu vidéo.

MOTS-CLÉS

Edward, histoire, jeu, foot



UN GRAND-PÈRE JOUE À PUBG !

Papy fait du frag !

PlayerUnknown's Battlegrounds fait un véritable carton et pas uniquement auprès des plus jeunes... C'est ce que vous allez pouvoir constater dans cette vidéo où l'on peut voir un homme d'âge mûr qui semble beaucoup s'amuser sur le jeu et dont les réflexes sont assez remarquables. Quand on vous dit qu'il n'y a pas d'âge pour aimer le jeu vidéo !

MOTS-CLÉS

PUBG, grandpa



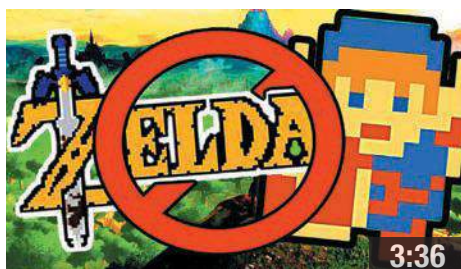
PUBG GUNS VS REAL PAN

La poêle pare-balles existe-t-elle vraiment ?

Un gilet pare-balles peut être utile dans *Call of Duty* comme dans n'importe quel FPS classique, mais dans *PlayerUnknown's Battlegrounds*, c'est une poêle qui est utilisée et elle s'y révèle redoutable contre les balles... Mais est-ce la même chose dans la vraie vie ? C'est ce que nous fait découvrir cette vidéo où il ne s'agit pas de cuire des œufs, mais de voir les dégâts des armes à feu sur une poêle.

MOTS-CLÉS

PUBG Guns vs Real Pan



LE JEU ZELDA INTERDIT BREATH OF THE NES

Retour vers la NES

Zelda BOTW est un titre enchanteur et généreux, qui fait beaucoup parler de lui. C'est encore le cas dans cette vidéo et à travers ce remake du titre sur NES qui mélange habilement le premier opus de la série et le dernier. Et c'est grâce à la chaîne de Laupok que nous pouvons découvrir ce fangame qui ravira les amoureux de la série culte !

MOTS-CLÉS

Laupok, BREATH OF THE NES



7 MENSONGES SUR LES ARMES DE JEU VIDÉO

Mensonges et vérités

Tous les FPS ont un point en commun : les armes. Sans elles, les joueurs n'iraient pas bien loin sur les champs de bataille. Fusils d'assaut, armes de poing, mitrailleuses, grenades... il y a le choix. En revanche, il y a pas mal d'idées reçues les concernant et la chaîne TRASH nous offre une vidéo dédiée à sept de ces petits mensonges. Les connaissiez-vous ?

MOTS-CLÉS

TRASH, 7 mensonges, armes

e·artsup

L'école de
la passion créative

**ÊTRE PASSIONNÉ
C'EST BIEN,
DEVENIR UN
PROFESSIONNEL
DU JEU VIDÉO,
C'EST MIEUX !**

**VENEZ DÉCOUVRIR NOS
PARCOURS DE FORMATION**

• **GRANDE ÉCOLE DE CRÉATION
GAME DESIGN
BAC+5**

• **BACHELOR PROFESSIONNEL
GAME & CREATIVE CODING
BAC+3**

**3 TROIS PRIX REÇUS SUR
LES SIX REMIS LORS DU GRAND
CONCOURS DE CRÉATION DE JEUX
VIDÉO RÉSERVÉ AUX ÉCOLES
« HITS PLAYTIME » EN 2017 :**

- **COUP DE CŒUR DU JURY**
- **PRIX DU GAME PLAY**
- **PRIX DE LA COMMUNAUTÉ**

POUR EN SAVOIR PLUS :
e-artsup.net
contact@e-artsup.net

3 CHÂÎNES À DÉCOUVRIR



Gallious

S'abonner

Fou de Pokémon

Si vous appréciez l'univers incroyable et magique de *Pokémon*, cette chaîne va se révéler parfaite pour vous. On peut y trouver des exclusivités sur *Pokémon Soleil*, *Pokémon Lune* ou encore *Pokémon GO*, mais également des défis Pokémon « Meurtrier » ou « de l'Amitié ». Késsecé ? On vous laisse la joie de le découvrir dans ces programmes dédiés aux amoureux de la licence.



Furious Jumper

S'abonner

Game & Furious

La chaîne de Furious Jumper, c'est beaucoup de fun, mais aussi et surtout de la bonne humeur au gré de vidéos surtout dédiées à *Minecraft* et *Ark: Survival Evolved*. Il faut dire que ce dernier est un véritable phénomène de société. Mais vous y trouverez aussi des expériences plus loufoques et moins connues comme *Suicide Guy* ou plus récemment *Feed and Grow: Fish!* Un concentré d'énergie à ne pas louper !



Ganginou

S'abonner

Fun et passion

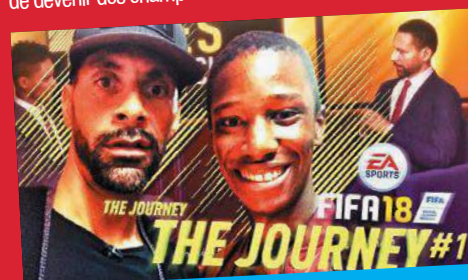
Sur cette chaîne qui surfe sur les bonnes ondes, vous retrouverez des vidéos diverses et variées allant du classique, avec notamment du gameplay, mais aussi du plus rare à travers des courts métrages ou encore des dessins animés sur le thème du jeu vidéo. Bref, impossible de ne pas se divertir avec ce youtubeur passionné et plein de talent ! À ajouter à vos favoris sans perdre une minute.

CHAÎNES POUR CEUX QUI AIMENT L'UNIVERS DE FIFA !



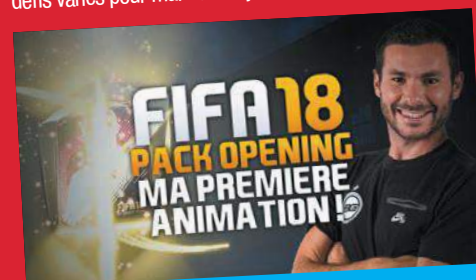
Brak2k

La chaîne de Brak2k est dédiée aux fous de ballon et plus précisément aux fans de *FIFA*, puisque que toutes les vidéos qui s'y trouvent concernent le titre star d'EA. Ici, passements de jambes, dribbles et bonne humeur sont au rendez-vous et sans modération ! Une chaîne immanquable pour tous les joueurs en herbe et ceux qui rêvent de devenir des champions de foot manette en mains.



Abdoulaye Sarr

Vous souhaitez être meilleur à *FIFA* ? Devenir pro ? Pourquoi pas, il n'est pas interdit de rêver et le jeu vidéo est fait pour ça ! Alors plus d'hésitation et go sur la chaîne d'Abdoulaye, ancien joueur e-sport, qui offre des tutoriels pour améliorer votre niveau ! Au programme, let's play, conseils, techniques de pro, longs shots et défis variés pour maîtriser le jeu comme un champion.



Bruce & les Guez !

Quadruple champion du monde sur *FIFA* et *PES*, Bruce Grannec est la référence incontestée sur les jeux de foot. Si vous êtes fan de *FIFA*, vous le connaissez assurément. Retrouvez-le en un clic dans ses vidéos où il offre des contenus très pro intégralement dédiés à *FIFA* et dans lesquelles il invite ses potes de matchs pour des moments 100% passion ballon rond.

LA VIDÉO DÉLIRE DU MOIS



CJ DE GTA DANS ZELDA !

Des petits malins ont réussi à émuler sur PC la version Wii U de *Zelda: BOTW*. En ayant accès au programme du jeu, certains ont eu l'idée de remplacer le héros Link par un personnage tout aussi populaire, CJ de *San Andreas*. Et le résultat est plutôt bluffant ! D'autres « mods » ont été développés, remplaçant Link par Goku de *DBZ*, notamment.

MOTS-CLÉS

CJ, Zelda

Les photos sont la propriété de leurs auteurs respectifs.



PETER WELLER
ADAM BROWN
JAMES MARSTERS
FRANKIE MUNIZ
JEROME ST. JOHN BLAKE

TGS Toulouse Game Show

2 & 3 DÉCEMBRE 2017 PARC DES EXPOS DE TOULOUSE

JEUX VIDÉO MANGA COMICS SCIENCE-FICTION WEBSÉRIES

CONCERTS - COSPLAY - CONFÉRENCES - EXPOSITIONS - DEDICACES - LITTÉRATURE FANTASY - ESCAPE ROOM
FLIPPERS - ARCADES - JEUX MUSICAUX - RETROGAMING - OCULUS RIFT & REALITÉ VIRTUELLE
JEUX DE PLATEAU - OVNIS & PARANORMAL - ESPACE CULTUREL JAPON - CURSUS SCOLAIRE
RETROUVEZ L'ENSEMBLE DES INVITÉS SUR WWW.TOULOUSE-GAME-SHOW.FR



Illustration & maquette : Lanna Souvanny

10 RÉVÉLATIONS SUR RED DEAD REDEMPTION 2

GENRE Action-aventure ÉDITEUR Rockstar JOUEUR 1 (N.C. online) SUR PS4, Xbox One SORTIE Printemps 2018

IL AURA FALLU ATTENDRE PRÈS D'UN AN POUR QUE ROCKSTAR DÉVOILE UN PEU PLUS SON *RED DEAD REDEMPTION 2*, DANS UN SECOND TRAILER. VOICI LES DIX ÉLÉMENTS LES PLUS MARQUANTS EN LIEN AVEC CETTE NOUVELLE VIDÉO.

1. LE HÉROS

Arthur Morgan est le personnage central de ce second trailer, et donc le présumé héros de cette suite. Pourtant, il n'a pas grand-chose à voir avec son prédécesseur, John Marston. Son physique plus rugueux, sa mâchoire carrée qui s'ouvre sur un sourire menaçant et la violence expéditive dont il fait preuve pour collecter les deniers au nom de Van Der Linde en font un anti-héros bien loin du chemin de la rédemption.



2. LE RETOUR DE JOHN MARSTON ?

Le passé de John et le peu de sympathie qu'inspire son supposé successeur, Arthur, laissent le champ libre à un potentiel retour de John dans une autre partie de l'aventure. Et si l'on vivait les débuts du héros dans son gang, juste avant qu'il ne choisisse un mode de vie plus simple et honnête ? Quoi qu'il en soit, le lien avec la première aventure devrait voir le retour de notre cow-boy favori.

3. L'HISTOIRE



La théorie d'une préquelle de *Red Dead Redemption* premier du nom se justifie par l'apparition de Dutch Van Der Linde, chef de l'ancien gang de John Marston, ici beaucoup plus jeune et dans un accoutrement bien plus cossu. Il paraît au sommet de sa gloire de hors-la-loi, et ses activités diverses semblent lui rapporter, bien aidé en cela par les mauvaises actions d'Arthur Morgan.

4. LA RÉALISATION : 5. UNE HÉROÏNE JOUABLE ?

De la première à la dernière scène de ce trailer, le jeu de Rockstar multiplie les moments bluffants, les plans larges sur un monde vaste et riche. La nature plus variée que précédemment, la qualité des détails (jusqu'aux bourses du cheval animées pendant qu'il s'avance!) et, bien sûr, les effets liés à l'utilisation des armes, des explosifs ou encore le cycle météo et jour/nuît décollent la rétine.

Si le premier trailer laissait supposer une présence féminine au sein du gang de Van Der Linde, ce trailer la confirme. Et quelle femme ! Pas impressionnée le moins du monde dans un saloon, elle semble à l'aise dans ce monde de brutes. Et si Rockstar donnait enfin l'opportunité de jouer un personnage féminin dans l'une de ses productions ? Le personnage donne envie d'en découdre avec les rustres qui l'entourent.





6. L'ENVIRONNEMENT

Le monde ouvert paraît encore plus varié et riche qu'auparavant. Des hauts sommets enneigés aux denses forêts, en passant par de vastes plaines ou des marécages, *Red Dead Redemption 2* devrait proposer des décors à couper le souffle, magnifiés par les effets météo et le cycle jour/nuit. Le jeu proposera-t-il un meilleur rendu sur PS4 Pro et Xbox One X ? Mystère.

7. LES ARMES

Supposée dans la vidéo précédente, l'utilisation de deux armes simultanément, une nouveauté, est confirmée par Arthur lui-même durant une séquence survoltée.

Le fameux « Dead Eye », la visée au ralenti du jeu précédent, permettra-t-il de tirer avec deux flingues ? On voit également le petit nouveau s'essayer au tir à l'arc et utiliser des explosifs pour faire sauter les coffres d'une banque.



**L'UTILISATION
DE DEUX ARMES
SIMULTANÉMENT, UNE
NOUVEAUTÉ CONFIRMÉE**



ATTAQUES DE BANQUE, DE TRAINS, COMBATS DE RUE, SÉQUENCES D'INFILTRATION, ARTHUR AURA DE QUOI S'OCCUPER



8. LE GAMEPLAY

La kyrielle de situations proposées durant la minute trente de ce second trailer laisse entrevoir une jouabilité riche : entre attaques de banque, de trains, combats de rue, séquences d'infiltration et interaction avec la faune locale, Arthur aura de quoi s'occuper. Sans compter le retour attendu des duels et les nombreux événements aléatoires qui ne manqueront pas de peupler le monde ouvert.

9. LE MULTIJOUEUR

Alors que *GTA Online* continue de faire les beaux jours d'un *GTA V* qui continue de se vendre confortablement plus de trois ans après sa sortie sur cette génération de consoles, on imagine que Rockstar prépare un monde persistant fait de bagarres de saloons, de duels improvisés, mais aussi d'attaques de diligences ou de trains, de braquages de banques inspirés des missions online de *GTA*. Les possibilités ne manquent pas.



10. LE RETOUR DE LA CHASSE

Tantôt utile pour récupérer du matériel et améliorer son inventaire, tantôt l'occasion de traques contre des bêtes légendaires, la chasse était un élément essentiel dans *Red Dead Redemption*. Ici, Arthur pourra utiliser d'autres armes, comme l'arc, et surtout se frotter à de nouvelles bestioles, dont des alligators qui paraissent bien voraces. De quoi se confectionner de bien belles bottes.



DRAGONBALL FighterZ

LA MEILLEURE ADAPTATION ?

CONFIÉE AUX ORFÈVRES D'ARC SYSTEM WORKS, LA LICENCE *DRAGON BALL* POURRAIT CONNAÎTRE LA MEILLEURE ADAPTATION EN JEU DE COMBAT DE SON HISTOIRE.

LES PERSONNAGES



Si le casting définitif de *Dragon Ball FighterZ* n'est pas encore connu, Bandai Namco a déjà présenté une partie des personnages jouables. L'éditeur a naturellement commencé par les héros les plus emblématiques : Goku, Gohan, Vegeta, Trunks, Krilin et Piccolo. Ceux-ci sont accompagnés par Freezer, mais aussi par les cyborgs C16 et C18, cette dernière pouvant faire appel à C17 durant certaines attaques, Cell dans sa forme parfaite ou encore Majin Buu. En outre, l'éditeur a tout récemment annoncé l'arrivée de Yamcha et Tenshinhan, accompagné de Chaozu, ainsi qu'un personnage totalement inédit, C21. On ignore encore si C21 est jouable ou si elle se contente d'apparaître dans le mode Histoire, comme cela semble être le cas pour Bulma, par exemple. On note enfin l'apparition de Vegeta et Goku dans leur forme SSGSS en tant que personnage à part entière et non comme une transformation à utiliser en plein match.



LES GRAPHISMES



Si les premières images dévoilées de *Dragon Ball FighterZ* ont suscité un tel enthousiasme, c'est grâce à leur rendu proche de ce que l'on peut voir dans la série animée. Et pour cause, le jeu utilise le même moteur que *Guilty Gear Xrd*, également développé par Arc System Works. Les deux titres ont ainsi en commun une réalisation 3D qui ressemble à de la 2D tout en permettant de nombreux effets de caméra pour dynamiser la mise en scène. Lorsque l'on constate que le trait typique d'Akira Toriyama a été respecté exactement, on ne peut que se réjouir de cette retranscription parfaite de *Dragon Ball* en jeu vidéo.



ON NE PEUT QUE SE RÉJOUIR DE CETTE RETRANSCRIPTION PARFAITE DE DRAGON BALL EN JEU VIDÉO

GENRE Combat
ÉDITEUR Bandai Namco Games
JOUEURS 1 ou 2
SUR PS4, Xbox One
SORTIE Février 2018

LA MISE EN SCÈNE



Si les graphismes font leur travail à la perfection, le résultat ne serait pas le même sans une mise en scène au diapason. Et, à ce sujet, l'équipe d'Arc System Works a également effectué un excellent travail. Les animations des personnages sont, elles aussi, fidèles à ce que l'on voit dans la série animée et même dans le manga, comme en témoignent les nombreuses images qui mettent en parallèle des cases de la BD avec des captures du jeu. Les techniques signatures de chaque personnage sont ainsi rendues avec une grande fidélité que ce soit le Kamehameha de Goku ou le Final Flash de Vegeta. Mieux, les arrière-plans détruits en plein match et les explosions vues de l'espace font ressortir toute la surpuissance des attaques ultimes.





LES SALONS DE JEU EN LIGNE



Durant la session de bêta-test organisée par Bandai Namco, les utilisateurs ont eu l'occasion de voir à quoi ressemble le hub où l'on se réunit pour jouer en ligne. Celui-ci ressemble, là encore, à ce que l'on trouve dans *Guilty Gear Xrd*, à savoir un salon où se rassemblent des versions SD de chaque combattant. On peut ainsi choisir un avatar et la couleur qu'il porte avant d'aller défier d'autres joueurs. Le hub donnait également accès à un mode Spectateur ainsi qu'à une galerie de replays diffusant des combats enregistrés par les développeurs.



LE MODE HISTOIRE



L'histoire racontée par *Dragon Ball FighterZ* n'a pas été révélée en détail, mais il faut s'attendre à une trame inédite. Les premières images dévoilées montrent ce qui semble être une invasion menée par

des clones de Goku et consorts. Le jeu introduit d'ailleurs le personnage de C21 qui a été créé spécialement pour l'occasion. En outre, la présence simultanée de personnages comme Freezer, Cell et Majin Buu laisse croire que le jeu ne s'arrête pas sur un arc particulier de la série. Il reste toutefois à savoir si ce mode Histoire sera jouable ou s'il ne s'agira que d'une suite de scènes cinématiques comme dans *Guilty Gear Xrd*.



LE SYSTÈME DE COMBAT

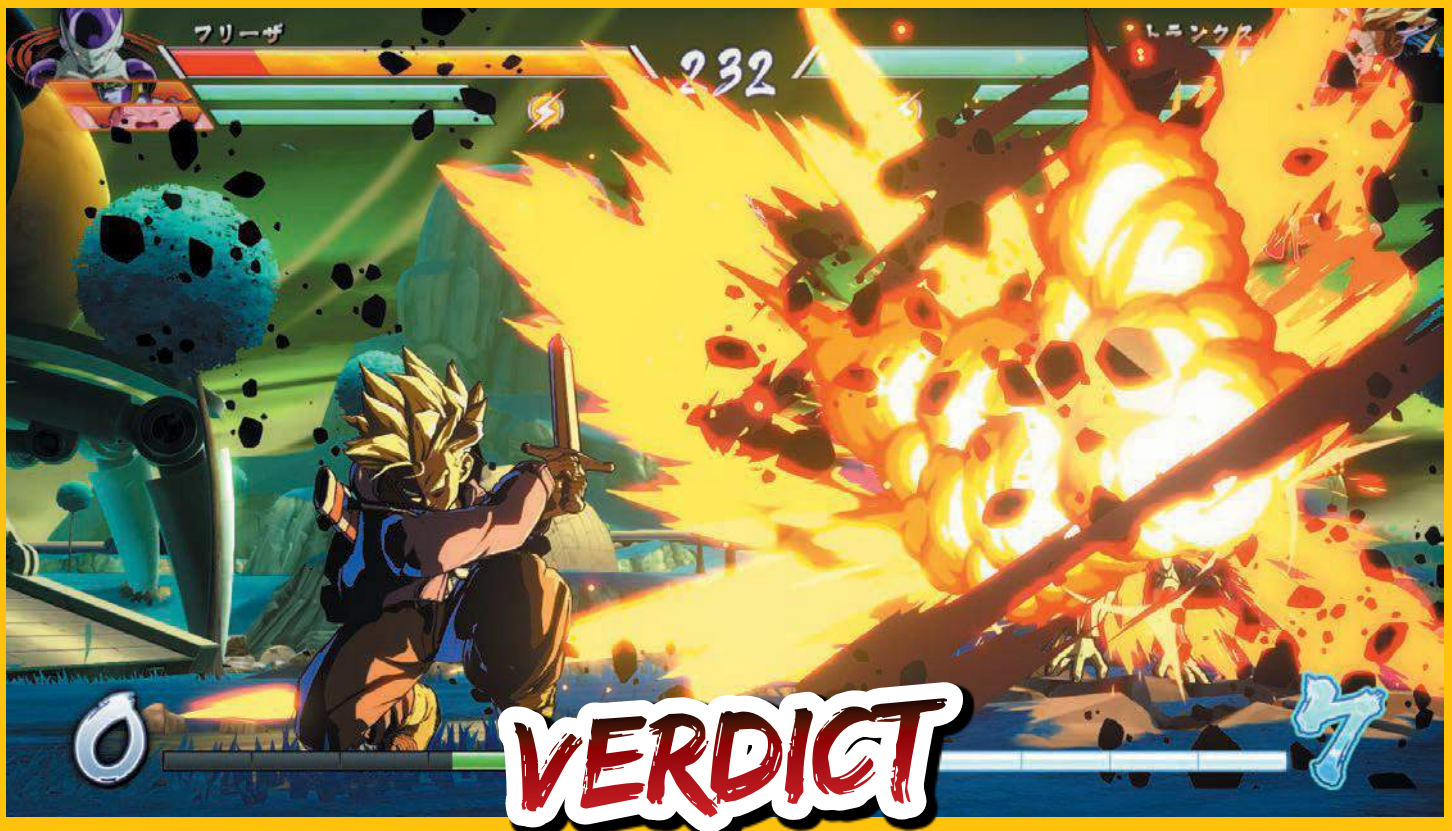


Le système de combat de *Dragon Ball FighterZ* a été inspiré par plusieurs titres. Par *Guilty Gear Xrd*, dont il reprend le feeling et certaines mécaniques, notamment au niveau des déplacements. Mais aussi par *Marvel Vs Capcom 3*, dont le jeu de Bandai Namco reproduit le format de combat en équipe à trois contre trois. Il en reprend également la configuration, puisque celle-ci ne distingue pas les poings et les pieds pour proposer simplement des attaques légères, moyennes et fortes accompagnées d'une touche d'attaque spéciale ; il s'agit alors généralement d'attaques de Ki permettant d'envoyer des projectiles, même si certains personnages ont droit à des variantes. Les deux dernières touches servent à appeler un allié pour remplacer le personnage actif ou simplement effectuer une attaque spécifique, ce qui permet, entre autres, de prolonger un combo.

LA MUSIQUE



S'il est un élément qui peut faire débat, c'est l'habillage musical. Car, comme en témoignent les vidéos diffusées ou encore la version essayée durant la phase de test, *Dragon Ball FighterZ* propose des musiques originales et aucun thème issu de la série animée. Si cela tend à décevoir les plus grands fans de la saga, le résultat est loin d'être catastrophique : le style metal des morceaux convient tout à fait au rythme nerveux du jeu et rappelle, là encore, les autres productions du studio.



Avec *Dragon Ball FighterZ*, on pourrait avoir le meilleur jeu de combat 2D inspiré de la licence. Non seulement, le rythme nerveux des matchs et les possibilités offertes par le système rendent vraiment justice à l'essence de la saga. Mais, en plus, les développeurs ont inclus une maniabilité suffisamment souple et permissive pour permettre aux joueurs moins expérimentés de s'amuser rapidement, même s'il vaut mieux se retrouver entre joueurs de niveau équivalent pour vraiment en profiter.

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

VOUS AIMEREZ SI VOUS AIMEZ...

GENRE Action-aventure **ÉDITEUR** Ubisoft **JOUEUR** 1 **SUR** PS4, Xbox One, PC **SORTIE** 27 octobre 2017

VÉRITABLE RENOUVEAU DE LA SÉRIE, ASSASSIN'S CREED ORIGINS PUISE SON INSPIRATION DANS DE NOMBREUX HITS. SI VOUS LES AIMEZ, VOUS DEVRIEZ AUSSI APPRÉCIER CE NOUVEL OPUS !

DES QUÊTES FAÇON *THE WITCHER 3*

Comme l'ont rappelé les développeurs, il n'y a plus de missions dans *Assassin's Creed Origins*, mais des quêtes. Il ne s'agit donc plus de réussir un combat, de tuer ou de filer un adversaire, mais de participer à des activités très scénarisées, bien plus écrites que celles des précédents volets. S'il s'agira de suivre des marchands une fois la nuit tombée (on peut modifier l'heure à la volée), par la suite et dans la même quête, vous déroberez un bateau, massacrerez de l'hippopotame avant de suivre une jeune femme jusqu'à son village réduit en cendres, pour enfin sauver un de ses parents... Des phases d'enquête ont par ailleurs été intégrées, assez proches de celles du jeu de *The Witcher 3*. Disons-le, nos quelques heures passées avec le jeu ont démontré que, de ce côté, cet *Assassin's Creed* surpassait largement ses prédécesseurs.

LE MODE « TOURISTE »

Prévu pour début 2018, *Discovery Tour* sera un DLC gratuit permettant de visiter le monde de cet épisode sans faire de combat. Mieux, des parcours guidés autour d'un sujet (l'art égyptien, l'art funéraire) seront proposés, élaborés par des historiens. Pensé pour les écoles et les projets pédagogiques, ce *Discovery Tour* sera disponible pour tous. Une manière ludique d'enseigner l'Histoire ou de visiter l'Égypte de Cléopâtre, sans avoir à quitter sa salle de classe ou son salon !



DES COMBATS À LA **DARK SOULS**

Après un système de combat contextuel et semi-automatisé, Ubisoft Montréal s'inspire des jeux From Software. Attaque sur les gâchettes droites, parade et arc sur les gauches, menu rapide pour changer d'armes de corps à corps ou d'arc, verrouillage de cible, esquive, etc. ; vous retrouverez vos petits assez rapidement. Les affrontements demandent, eux, un peu plus de concentration que précédemment. En effet, tout le jeu est désormais systémique et lié au niveau d'expérience du personnage principal et de ses adversaires. Ainsi, vous attaquer à un ennemi ou à une quête d'un niveau plus élevé (3 niveaux ou plus) est voué à un échec certain. Les attaques en mode Infiltration n'enlèvent alors qu'une partie de la jauge de vie, les fléchettes anesthésiantes ne fonctionnent que quelques secondes, etc. Bref, il faut revoir entièrement votre façon d'envisager le jeu. Quant à l'arc, utilisable à tout moment, il rappelle autant celui de *Horizon : Zero Dawn* que celui de *La Terre du Milieu : L'Ombre de la Guerre*, et vous pourrez même combattre à dos de cheval ou sur un char.



UN SYSTÈME D'ARMES INSPIRE DE **DIABLO**

Comme dans les jeux de Blizzard (puis dans *Destiny* et des dizaines de hack'n'slash), les armes existent ici en divers niveaux de rareté : communes, rares et légendaires. Il ne s'agit pas tant de puissance (puisque l'indicateur indique qu'il est possible d'améliorer vos armes et armures chez un forgeron contre espèces sonnantes et trébuchantes) que du nombre d'atouts de ladite lame, les atouts n'étant rien d'autre que des capacités passives (avec un pourcentage de réussite/échec), comme saignement, etc. Évidemment, ce sont les missions les plus difficiles, où les combats les plus déséquilibrés (en votre défaveur) qui fournissent les meilleures armes.





UNE NAVIGATION TIRÉE DE *ASSASSIN'S CREED: BLACK FLAG*

Pour qui a navigué dans la mer des Caraïbes de *Black Flag*, *Origins* aura un peu un goût de déjà vu. Si vous ne pouvez piloter que des petits navires, la maniabilité et la caméra qui s'éloigne lorsque vous poussez la vitesse s'avèrent assez proches de ce que vous pouviez déjà trouver dans l'épisode façon Pirates de la série. Notons cependant qu'il est possible de tirer avec son arc depuis le pont et de collecter les peaux d'animaux chassés simplement en passant à côté d'eux, sans avoir à plonger dans les eaux du Nil.

DES PANORAMAS SOMPTUEUX COMME DANS *HORIZON : ZERO DAWN*

On a toujours vu loin, très loin dans les *Assassin's Creed*, et cet épisode se veut encore plus époustoufflant de ce côté-là, du moins sur Xbox One X, seule version montrée à la presse et durant les divers événements publics (E3, Gamescom). Grâce à Senu, l'aigle qui accompagne Bayek, il vous est possible de vous promener dans les airs et d'espionner des Égyptiens, voire d'assister à une poursuite entre animaux. De même, vous poster sur les hauteurs dévoile généralement les bâtisses, le désert et les pyramides au loin. Techniquement, sur Xbox One X, c'est une claque à la hauteur de *Horizon : Zero Dawn* sur PS4 (Pro ou pas). À vérifier si cela sera aussi le cas sur cette dernière !





DES ANIMAUX COMME DANS *FAR CRY PRIMAL*

Si, Bayek, le héros d'*Assassin's Creed Origins*, est accompagné d'un aigle, nommé Senu, pour explorer, repérer et marquer ennemis, quêtes et ressources, ce dernier peut aussi se joindre au combat pour peu que vous ayez débloqué la compétence liée. Mieux, à la manière de *Far Cry Primal* ou d'*Ark*, il est possible de « domestiquer » pour un temps des animaux sauvages (vautours, crocodiles, hippopotames, etc). Toutefois, avant qu'ils ne vous suivent, il faudra les endormir et les apprivoiser.

Contrairement à *Far Cry Primal*, ces derniers ne vous accompagnent que pendant un temps. Pour vous déplacer, il faut compter sur des chevaux et des chameaux, vendus dans des écuries. À noter qu'il est aussi possible de participer à des courses de chars dans les hippodromes.



DE L'ESCALADE SIMILAIRE À *ZELDA : BREATH OF THE WILD*

Comme les combats, l'escalade des premiers *Assassin's Creed* était essentiellement contextuelle avec seulement quelques bâtisses sur lesquelles monter, puis, à partir d'*Assassin's Creed III*, quelques arbres et éléments du décor. Dans *Assassin's Creed Origins*, tous les éléments du monde peuvent être gravis pour peu qu'il y ait une corniche ou une arête à laquelle vous accrocher. Vous pouvez autant accéder au sommet d'une pyramide que progresser sur un mât ou monter sur des statues monumentales et divers strates d'un amas rocheux. Plus aucun lieu ne vous ait inaccessible.

VERDICT

Avec *Assassin's Creed Origins*, Ubisoft avait l'intention de casser le moule de sa série et d'en redéfinir le gameplay. C'est fait. Vous ne jouerez pas à *Origins* comme aux précédents épisodes. Si certaines mécaniques demeurent, c'est véritablement à une expérience de jeu différente que vous aurez affaire, tant les affrontements, les systèmes inspirés par le RPG, voire les apports d'autres séries Ubisoft modifient votre rapport avec le monde. S'il n'est certainement pas aussi définitif, s'il n'est en aucun cas une révolution pour la franchise, il possède de quoi relancer la série *Assassin's Creed* qui s'était endormie sur des fondations vieillissantes, ajoutant année après année des couches de gameplay.



STAR WARS BATTLEFRONT II

QUE VAUT SON SOLO ?

APRÈS AVOIR LONGUEMENT MONTRÉ SON MULTIJOUER, *STAR WARS: BATTLEFRONT II* S'EST LAISSÉ APPROCHER PAR LA FACE SOLO. ET TOUT N'EST PAS ROSE DE CE CÔTÉ-LÀ DE LA FORCE.

GENRE FPS **ÉDITEUR** ELECTRONIC ARTS **JOUEUR** 1 (64 ONLINE)
SUR PS4, XBOX ONE, PC **SORTIE** 17 NOVEMBRE 2017

Développé conjointement par Criterion (séquences en véhicules) et Motive (scénario et ensemble du jeu), le mode solo de *Star Wars: Battlefront II*

ne s'est laissé jouer que pendant trois missions, soit une heure de jeu environ. Et pourtant, on sent

déjà qu'il y a deux titres dans cette aventure, deux jeux qui ne sont pas tout à fait de la même qualité... Ainsi que vous avez déjà pu le lire dans nos colonnes, la

campagne solo de *Battlefront II* met en scène l'escouade impériale Inferno dirigée par Iden Versio, fille de l'amiral Garrick Versio. Accompagnée par un drone volant, customisable et capable d'ouvrir des portes, d'électrocuter des adversaires ou de se faufiler dans

des conduits – c'est d'ailleurs la toute première scène du jeu –, elle débute l'aventure prisonnière d'une frégate de la Rébellion. Après sa libération par son droïde, son équipée commence réellement, mais à petits pas. En effet, la première partie de ce prologue joue la carte de l'infiltration. Logique, l'objectif d'Iden étant d'effacer les fichiers d'un ordinateur sans être

repérée, avant de fuir, toutes armes sorties. Disons-le, si l'esthétique de la trilogie originale est bien présente (décors, vêtements, voire angles de caméra), on a été

Les séquences de dogfights aux commandes d'un TIE-Fighter nous ont beaucoup amusés.

un tout petit peu déçu par cette première mission, très cadrée, très linéaire dans des couloirs se ressemblant presque tous. En fait, on avait un peu l'impression de se trouver dans le (long et lassant) prologue de *Star Wars: Knights of the Old Republic II* qui, lui,



JEU DE CARTES

Comme dans le premier *Battlefront*, il faut dénicher des cartes pour débloquer les compétences d'Iden et de son droïde : bouclier supplémentaire, grenade simple ou à fragmentation, etc. En appuyant sur L1, R1 ou L1+R1, on active alors ces pouvoirs pendant un temps limité. Il leur faut ensuite quelques dizaines de secondes pour se recharger. Un système simple, mais qui fonctionne plutôt bien.



IDEN VERSIO

Fille du pragmatique amiral Garrick Versio et d'une artiste, Iden Versio s'est entraînée depuis son enfance pour devenir le parfait soldat. Elle dirige l'escouade Inferno, sous les ordres de son père.

aussi, affichait un droïde qui vient en aide à son maître. Heureusement, passé cette quinzaine de minutes, l'action démarre enfin avec un passage sur Endor. Las!, à son arrivée, l'escouade Inferno n'a plus qu'à nettoyer les restes laissés par Han Solo, la Princesse Leia et la résistance. Pas d'Ewoks à dégommer, il faudra se contenter de quelques troupes rebelles. Mais à peine les trois agents d'Inferno ont-ils eu le temps d'éliminer quelques adversaires que l'Étoile de la mort explose au-dessus d'eux, les laissant cois quelques secondes. Impossible de perdre davantage de temps, des troupes rebelles débarquent en masse, et il faut que nos héros retournent à leur vaisseau général. S'ensuit une toute première virée spatiale en TIE-Fighter...

Pour ce premier contact, les séquences à pied, peu rythmées, nous ont moyennement emballés.

DEUX EN UN

Soyons clairs. Pour ce premier contact, les séquences à pied nous ont moyennement emballés. Peu rythmées, n'offrant quasiment aucun challenge (mais c'est le tout début du jeu...), elles ne nous ont fait affronter que des ennemis à l'intelligence artificielle tout juste convaincante et des rebelles placés derrière des portes qui s'ouvrent dans notre dos... Avec son level design un peu plus ouvert et vertical, Endor nous a un peu rassurés, avec des soldats qui semblaient plus à l'aise dans des environnements plus larges. Contrairement à ces passages pédestres un peu convenus, les séquences de dogfights aux commandes d'un TIE-Fighter nous ont beaucoup plus amusés, avec de bonnes sensations arcade et des adversaires qui s'avèrent

SI L'ESTHÉTIQUE DE LA TRILOGIE ORIGINALE EST BIEN PRÉSENTE, ON A ÉTÉ UN TOUT PETIT PEU DÉÇU PAR CETTE PREMIÈRE MISSION, TRÈS CADRÉE, TRÈS LINÉAIRE DANS DES COULOIRS SE RESSEMBLANT PRESQUE TOUS.



L'ESCOUADE INFERNO

Repérable à son armure noire et rouge, cette unité, créée par Garrick Versio, est composée des meilleurs soldats de l'Empire : Iden Versio, Del Meeko, Gideon Hask et Seyn Marana.



EN VOL

L'escouade Inferno dispose de son propre vaisseau spatial, le Corvus, qui lui sert de base entre ses différentes missions. Y trouvera-t-on des cut-scenes annexes, des dialogues supplémentaires ?



assez agressifs. Techniquement, malgré le Frostbite Engine, nous avons repéré à plusieurs moments des éléments et textures qui apparaissaient un peu tardivement, notamment sur Endor... Comme dans la plupart des jeux DICE, le son n'a à aucun moment été mis à défaut : les voix en anglais sont réussies, avec une synchronisation labiale parfaite, les lasers des TIE-Fighter font sursauter la première fois qu'on appuie sur la gâchette, etc. Oui, on est bien dans *Star Wars*. Alors, vaut-il le coup ce mode solo ? Peut-être. Ainsi qu'on l'a souligné, tout dépend de ce que vous en attendez. Il faut l'avouer, on ne joue pas les Impériaux tous les jours, et le scénario

de *Star Wars: Battlefront II* les présente (dans ces premières missions) avec suffisamment d'humanité pour qu'on ait envie de les suivre, pour que l'on veuille en savoir plus sur leur passé, sur leurs motivations. Cependant, même si Iden Versio s'avère charismatique à souhait, les thématiques mises en place (rapport avec son père) semblent aller dans une direction déjà connue. En effet, si dans un premier temps elle a pour mission d'éliminer la rébellion, on imagine qu'elle pourrait finalement la rejoindre, après notamment un conflit avec son père. À moins que les développeurs préfèrent nous proposer une fin inattendue... Allez, on croise les doigts ! ■

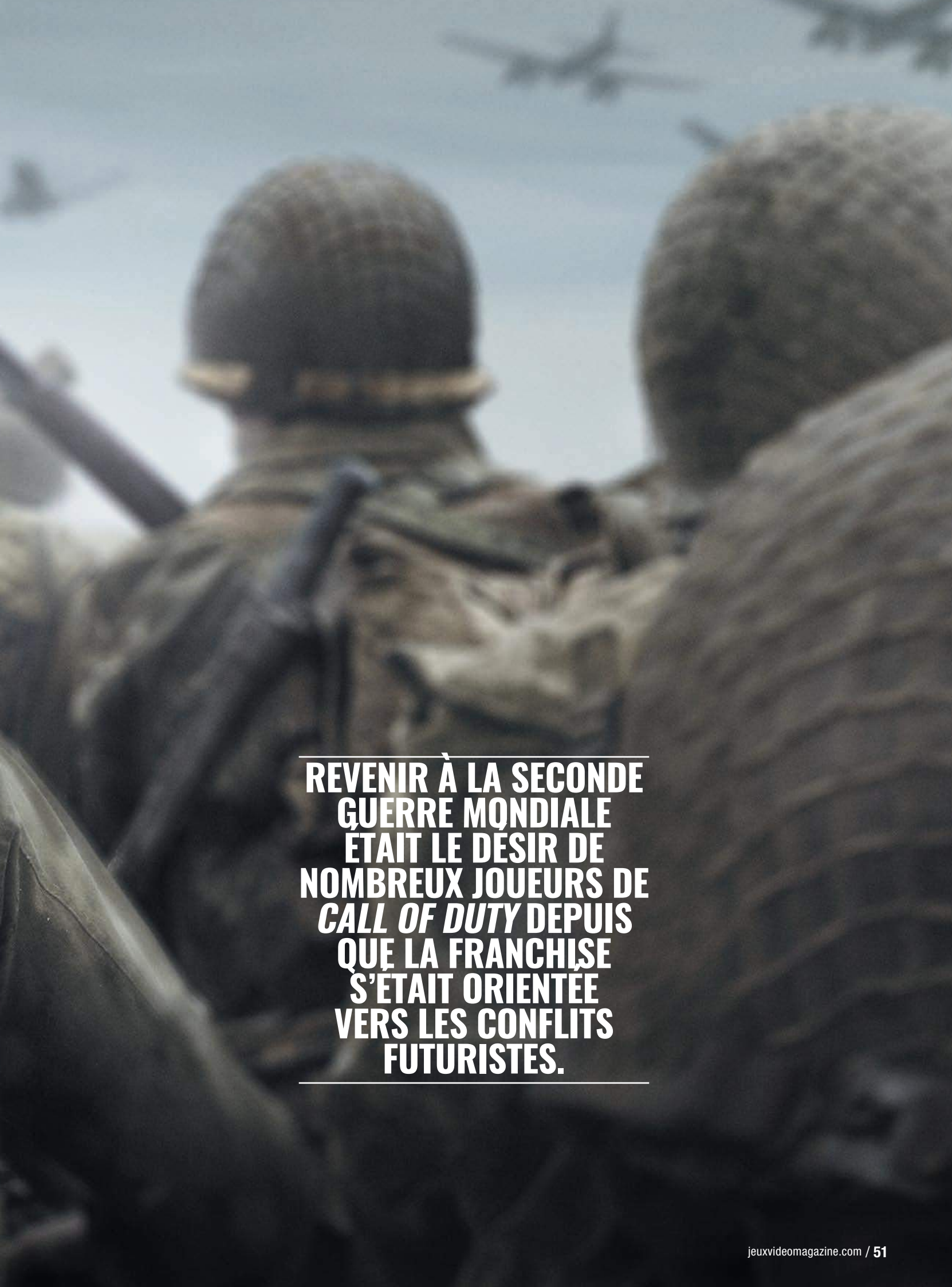
VERDICT

Difficile de juger le mode solo d'un jeu principalement multijoueur sur sa première heure. Avec ses personnages bien caractérisés, ses cinématiques réussies et son scénario qui pourrait réserver quelques surprises, *Battlefront II* nous a cependant donné envie d'en voir plus, même si tout n'est pas parfait.

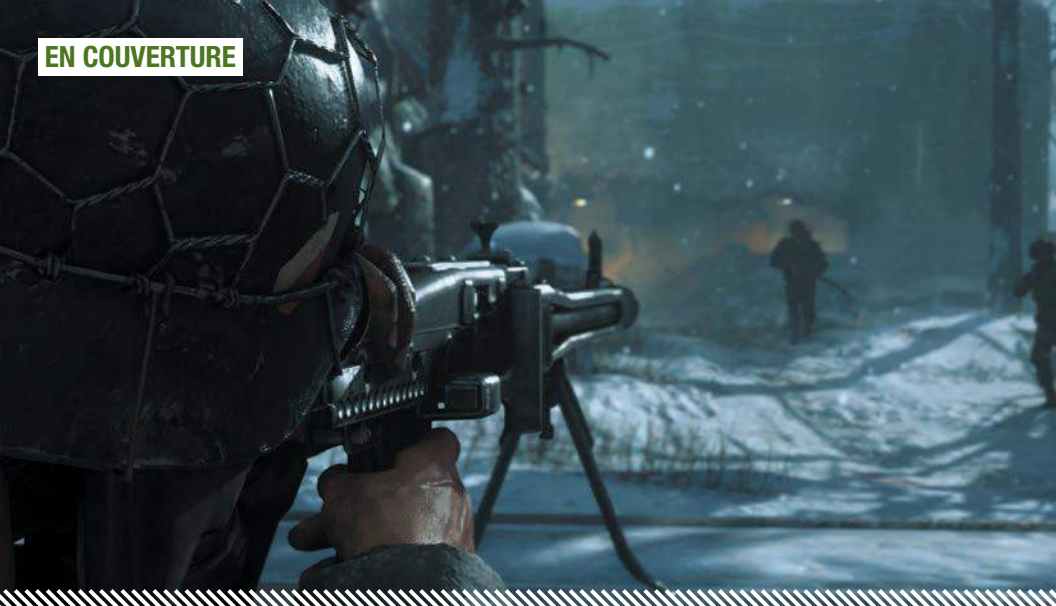
CALL OF DUTY WWII

ÉDITEUR ACTIVISION JOUEURS 1 (48 ONLINE) SUR PS4, XBOX ONE, PC SORTIE 3 NOVEMBRE 2017

À quelques jours de sa sortie, revenons sur *Call of Duty: WWII* et sur son approche : faire de la Seconde Guerre mondiale une retranscription plus réaliste et crédible que jamais.



**REVENIR À LA SECONDE
GUERRE MONDIALE
ÉTAIT LE DESIR DE
NOMBREUX JOUEURS DE
CALL OF DUTY DEPUIS
QUE LA FRANCHISE
S'ÉTAIT ORIENTÉE
VERS LES CONFLITS
FUTURISTES.**



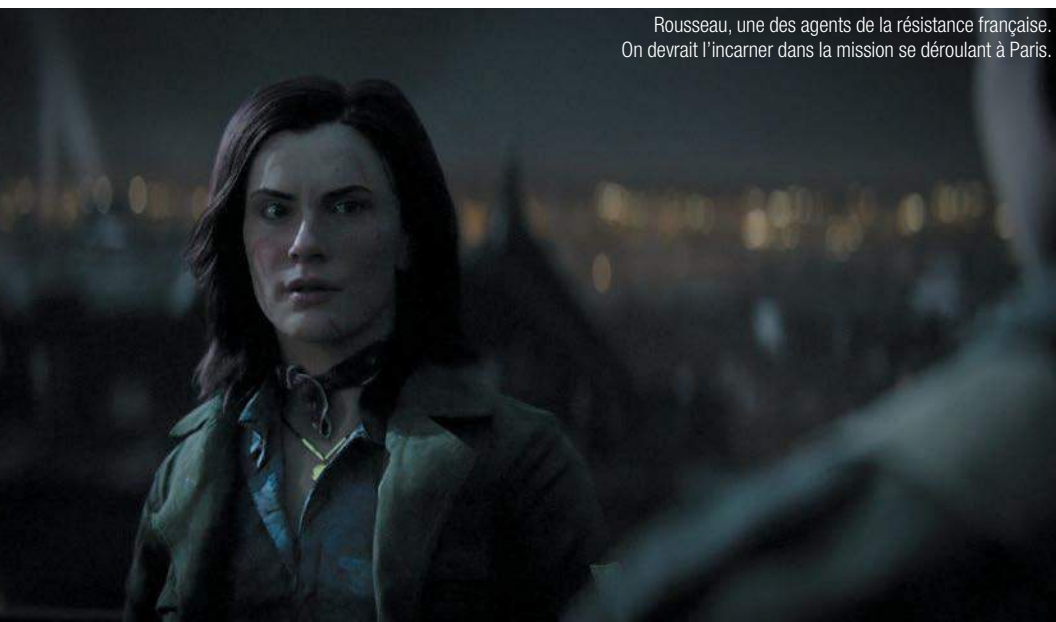
Revenir à la Seconde Guerre mondiale, c'était le désir de nombreux joueurs de *Call of Duty* depuis que la franchise s'était orientée vers les conflits futuristes, il y a trois ans, avec *Advanced Warfare* de Sledgehammer. Le temps d'un cycle (la franchise est développée par trois studios à tour de rôle) et c'est Sledgehammer qui se colle au retour aux sources de la série, à cette Seconde Guerre mondiale qui avait fait les beaux jours de ses premiers épisodes. Soit. Le défi n'est pas mince, les FPS du début des années 2000 ayant (sur)exploité cette période et certaines de ses «scènes» clés, comme le débarquement en Normandie. Souvenez-vous, il y a eu le *Medal of Honor* sponsorisé par Steven Spielberg lui-même, le *Call of Duty* qui a lancé Infinity Ward, les *Brothers in Arms* de Gearbox qui s'inspiraient de *Band of Brothers* en lorgnant vers le FPS tactique, etc. La liste de titres dont le scénario se déroule durant ce conflit serait trop longue à déployer. Tout ou presque a été fait sur le genre, sur cette période historique. Aussi fallait-il une approche forte,

un angle qui fasse sens pour le studio Sledgehammer, tout en justifiant le retour à cette période historique.

FRÈRES D'ARMES

Retour aux racines oblige, on n'incarnera donc pas un, mais plusieurs personnages en fonction des missions. Cependant, pour approfondir les personnages, Sledgehammer a fait le choix de se focaliser sur une escouade américaine débarquant en Normandie, traversant la France, la Belgique, puis l'Allemagne. Autour des deux personnages principaux que sont Ronald «RED» Daniels, un simple engagé de dix-neuf ans, et Robert Zussman, son ami de confession juive (ce point est bien sûr important dans l'histoire), graviteront une dizaine de personnages parfaitement identifiés, comme le lieutenant Turner, le sergent Pierson et quelques autres. Si tous s'épaulent durant les affrontements, les cut-scenes entre les missions devraient présenter des séquences de camaraderie, peut-être même de beuverie. À la manière de la plupart des films et séries traitant de la Seconde Guerre mondiale, et notamment de *Band of Brothers* ou des *Douze Salopards*, ce n'est pas tant un héros qui

Rousseau, une des agents de la résistance française. On devrait l'incarner dans la mission se déroulant à Paris.





LE RÉALISME EN MULTI

Si *Call of Duty: WWII* tend vers le réalisme dans sa portion solo, ses modes multi se veulent plus légers de ce côté. En effet, il ne s'agit plus de raconter une histoire, mais de permettre au joueur « d'afficher sa fantaisie » et notamment via son avatar. Si les swastikas sont ici mis de côté (alors que ces emblèmes nazis sont présents dans le solo), on pourra jouer des soldats de différentes couleurs de peau des deux côtés des opposants, ainsi que des soldats féminins – une première pour *CoD* ! Pas de réalisme ici, c'est la volonté du joueur qui importe.



LE JOUEUR FAIT PARTIE D'UNE ESCOUADE AMÉRICAINE DEBARQUANT EN NORMANDIE, TRAVERSANT LA FRANCE, LA BELGIQUE ET L'ALLEMAGNE.



Maintes fois représenté à l'écran, le Jour J, le débarquement devrait être plus immersif que jamais ici.

SI COD : WWII AFFICHE UNE VÉRITABLE VOLONTÉ DE CRÉDIBILITÉ, LES EFFETS HOLLYWOODIENS SERONT AUSSI DE LA PARTIE.

intéresse le studio que l'esprit de corps, la cohésion au sein d'un même groupe. De nombreuses mécaniques de jeu vont d'ailleurs dans ce sens, portant cette thématique. Il y a d'abord cette nécessité de demander de l'aide aux membres de son escouade pour se soigner (médecins) ou pour repérer les forces ennemies, qui s'affichent alors en silhouette (éclaireurs). Cette thématique se retrouve aussi dans les interactions qu'il est possible de lan-

cer sur le champ de bataille. Ainsi, faire prisonnier un adversaire plutôt que le tuer, ou mettre à l'abri un compagnon blessé en le tirant à soi sont des actions qui feront gagner des points d'expérience.

CRÉDIBILITÉ

Le mot est lâché. Il y a, dans ce *Call of Duty*, une véritable volonté d'être réaliste, crédible. D'où ces personnages qui n'ont rien de super-héros invincibles et qui ont

Le mode Nazi Zombies se veut surtout réaliste dans la représentation de la chair de ses morts-vivants. Attention, gore en vue !





réellement besoin de leurs alliés pour s'en sortir. D'où, aussi, l'intérêt de ce *COD: WWII* pour des thématiques jusqu'ici évitées, esquivées, par peur de choquer ou de se tromper sur l'approche. On pense évidemment aux camps de concentration, à leur libération par les GI se dirigeant vers Berlin, des GI comme Daniels, comme Zussman. D'après certains développeurs, ils montrent certes des atrocités, mais «c'est une part malheureuse de l'Histoire, vous ne pouvez pas raconter une histoire authentique et véridique sans l'évoquer». De même, la chasse aux juifs menée par les nazis sera abordée, comme on a pu le voir dans un des derniers trailers, certains soldats de l'unité de Daniels – Zussman? – étant faits prisonniers de guerre et envoyés dans un camp. Il sera donc intéressant de voir comment l'équipe de développement va traiter ce difficile sujet. Reste que, si *COD: WWII* affiche une véritable volonté de crédibilité, les effets hollywoodiens seront aussi de la partie avec des avions qui se crashent, des explosions dans tous les sens (comme sur les plages de Normandie), etc. Des QTE s'inviteront également avec parfois des conséquences pour la narration. Étonnamment, alors que *Call of Duty: WWII* tend vers un traitement «réaliste» des événe-

TYPLOGIE DES ZOMBIES

S'inspirant de *Left 4 Dead*, les développeurs de ce mode Zombies ont décidé de proposer différents types de morts-vivants.

L'INCENDIAIRE



En feu, il brûle tous ceux qui s'approchent de lui. On le shootera en pleine tête et de loin, pour ne pas finir cramé.

LE BESTIAL



Il frappe très fort et envoie valdinguer les héros avec son arme. On évitera de le taquiner au corps à corps!

LES TROUFIONS



Le nazi mort-vivant de base. Classique, faible, il se déplace cependant toujours en meute.



EN GUERRE !

Le mode multijoueur devrait être un des plus complets proposés par la série. En plus d'un hub qui permettra, comme dans *Black Ops III*, d'échanger avec des personnages (acheter armement et autres), voire avec d'autres joueurs, il se distingue par un mode Guerre qui rappelle *Battlefield*. Ici, il s'agira, lors d'Opérations scénarisées, de progresser sur la carte en atteignant des objectifs spécifiques à chaque équipe. Lorsque l'une devra détruire un char, l'autre devra accompagner ce dernier et le défendre, etc. Montré lors de la bêta du *CoD : WWII*, ce mode devrait attirer de nombreux joueurs par sa variété et sa capacité à se renouveler.

ments, vers une reconstitution crédible, le jeu ne transige pourtant pas avec les traditions et donc avec la présence d'un mode Zombies qui pourrait largement détonner avec les ambiances affichées.

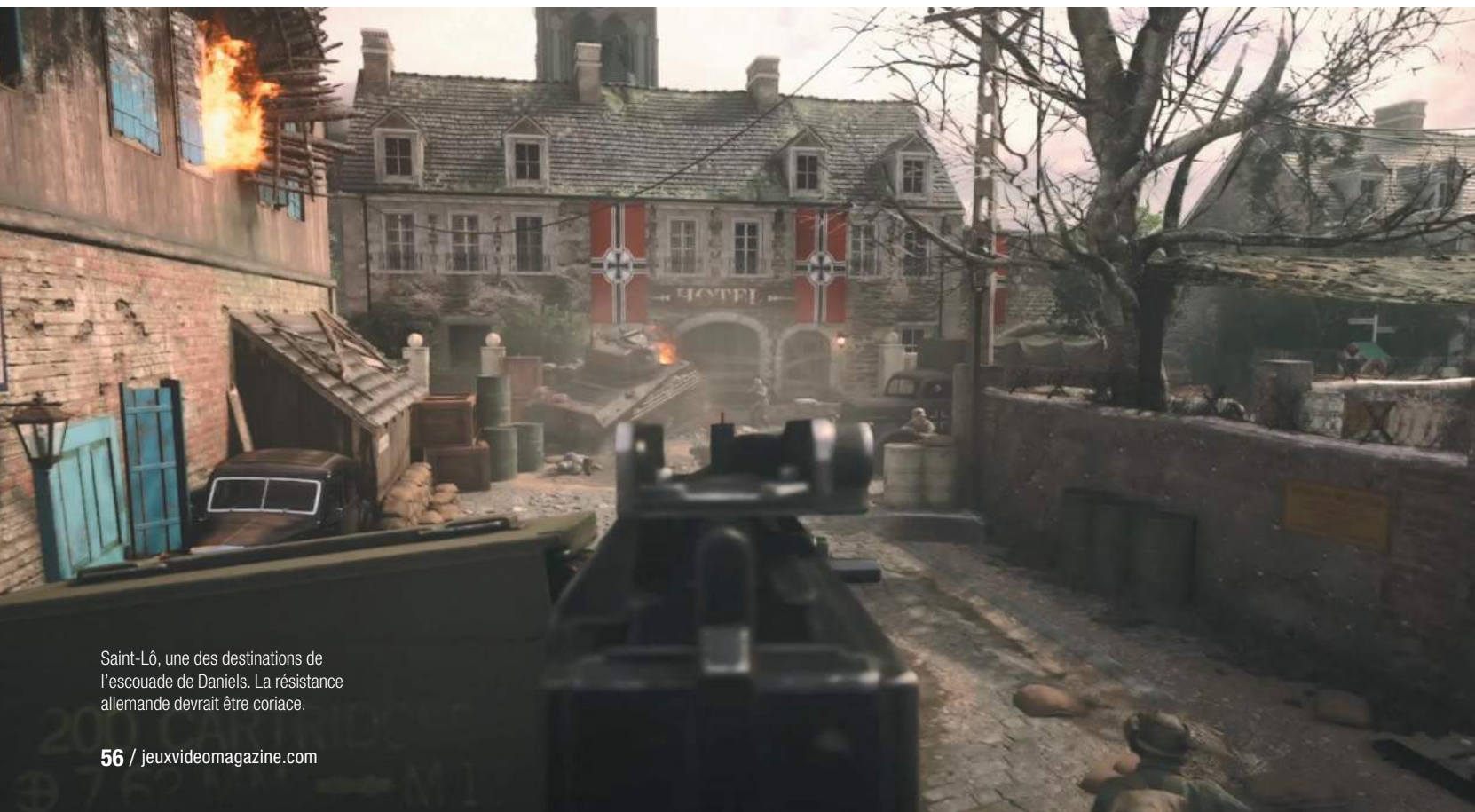
DU ZOMBIE CHEZ LES NAZIS

Sobrement intitulé Nazi Zombies, pour rappeler le mode original paru dans *World at War*, le mode coopératif de *Call of Duty : World War II* renoue une nouvelle fois avec les racines de la franchise, avec les origines du genre même. Largement inspiré de *Dead Space*, le jeu qui a révélé Glen Schofield et Michael Condrey aujourd'hui cofondateurs de Sledgehammer, il prend place dans le village enneigé de Mittelburg. Si les premiers pas dans ses rues ne laissent rien présager des horreurs que terrent ses égouts, catacombes et laboratoires souterrains, le quatuor de personnages envoyé enquêter sur place va vite se rendre compte que quelque chose

LE MODE COOPÉRATIF DE *CoD : WWII*, INTITULÉ NAZI ZOMBIES, RENOUVE AUSSI AVEC LES RACINES DE LA FRANCHISE.

cloche dans ce bourg abandonné. De fait, les nazis multiplient ici les expériences sur leurs propres soldats. Leurs expérimentations ont engendré des créatures mortes-vivantes difficiles à contrôler. Ceux qui se sont adonnés à *Return to Castle Wolfenstein*

seront sans doute en terrain connu niveau ambiance, même si les zombies semblent plus largement inspirés par les créatures écorchées de *Clive Barker's Jericho*. Dans tous les cas, ce sont quatre personnages distincts qui seront lancés dans cette aventure avec chacun un passif spécifique. Si leur objectif principal est d'abord de retrouver des œuvres d'art dérobées par les nazis, ils vont ensuite devoir faire face à ces monstruosité. Choix de personnage, de classe avec leurs caractéristiques propres (support, médecin, etc.), perks, consommables plus ou moins rares (à gagner ou à acheter via microtransactions) et bonus seront de la partie, promettant non seule-



Saint-Lô, une des destinations de l'escouade de Daniels. La résistance allemande devrait être coriace.



De l'été en Normandie à l'hiver dans les Ardennes, les joueurs verront du pays et subiront la météo.

ment une bonne durée de vie, mais aussi une rejouabilité importante. Comme dans les précédents volets, la structure de la carte devrait s'ouvrir peu à peu, comme les joueurs débloquent de nouvelles voies, de nouvelles salles avec l'argent accumulé en massacrant du mort-vivant. Si ce mode de jeu se veut moins réaliste, les modélisations des zombies, les textures des chairs putréfiées devraient cependant faire oublier tout le côté fun, amusant, parfois eighties des derniers opus.

UN DERNIER POUR LA ROUTE

Avec sa volonté de mettre en scène la réalité, *Call of Duty: World War II* devrait rappeler les meilleures heures du FPS solo, celles du tout premier *Medal of Honor* alors considéré comme l'expérience la plus immersive du moment. L'ambiance, le travail sur le son, sur les visages, les vêtements devraient tirer ce genre, le FPS Seconde Guerre mondiale, vers de nouveaux sommets. Peut-être au point de relancer la mode! ■



CALL OF DUTY
WWII

INTERVIEW

GLEN SCHOFIELD

RÉALISATEUR DE CALL OF DUTY: WWII

PASSIONNÉ ET PASSIONNANT, GLEN SCHOFIELD EST L'HOMME DERRIÈRE LE NOUVEAU *CALL OF DUTY: WWII*. UN ARTISTE ET UN GRAND NOM DU JEU VIDÉO QUE NOUS AVONS RENCONTRÉ LORS DE NOTRE DERNIÈRE MASTERCLASS.

GLEN SCHOFIELD BIO EXPRESS!

En plus de vingt-cinq ans, Glen Schofield a travaillé sur un grand nombre de jeux vidéo majeurs comme la série des *Soul Reaver* chez Crystal Dynamics ou encore *Blood Omen 2* ou *Gex 2* au sein de ce studio. Puis il rejoint Electronic Arts où il collabore notamment aux jeux *Le Seigneur des Anneaux: Le Retour du roi* et *James Bond: Bons Baisers de Russie* avant de prendre la tête du studio Visceral Games. C'est alors qu'il a l'idée originale de *Dead Space*, projet qu'il va défendre et superviser. À sa sortie, ce titre d'horreur deviendra un jeu culte. En juillet 2009, en quête de nouveaux défis, il décide de créer, avec son acolyte Michael Condrey, son propre studio Sledgehammer et se lance dans l'aventure *Call of Duty*. Après avoir travaillé sur *Modern Warfare 3*, Sledgehammer va concevoir un des meilleurs épisodes de la série avec *Advanced Warfare*. Aujourd'hui, il achève le développement du très attendu *CoD: WWII*.

Call of Duty, c'est un peu une hydre tricéphale. En effet, trois studios œuvrent à tour de rôle pour constamment renouveler la saga. Cette année, c'est Sledgehammer, déjà derrière l'excellent *Advanced Warfare* (l'un des meilleurs épisodes depuis 2003) qui est aux commandes. À la tête de ce studio, deux hommes au talent monstre: Michael Condrey et Glen Schofield. Ce dernier était notre invité lors de la Masterclass Jeux Vidéo du mois de septembre à la Cité des sciences et de l'industrie. Deux heures d'échange pour parler de sa carrière et de ce nouveau *Call of Duty: WWII* qui revient aux origines, aux fondamentaux de la série.

Revenir à la Seconde Guerre mondiale était-ce une volonté de Sledgehammer?

Pas seulement. On était nombreux à vouloir revenir sur cette période. Activision, l'éditeur, nous a laissé les mains libres. On voulait revenir aux racines et faire quelque chose qui n'avait pas été fait depuis longtemps. Les fans étaient aussi nombreux à nous dire qu'il fallait revenir à cette période.

Est-ce la même chose de faire *Advanced Warfare* et *CoD: WWII*?

Advanced Warfare, c'est ce qui pourrait se produire. *WWII*, c'est ce qui s'est vraiment passé. Le défi créatif est là: trouver nos idées dans ce qui est vraiment arrivé, sans dénaturer. Cela n'a donc rien à voir. C'était un nouveau challenge pour nous.

Pour vous, *CoD: WWII* est-il un projet très personnel?

Quand j'ai commencé mes recherches sur la Seconde Guerre mondiale, il fallait que je voie par quel bout prendre ce gigantesque conflit. Mon grand-père est originaire du Royaume-Uni, il a immigré aux États-Unis dans les années 20. Au moment du conflit, il s'est engagé dans l'armée américaine. Il est allé en Italie, mais aussi dans le désert. Il a été décoré de la Purple Heart. J'ai grandi avec les anecdotes de guerre de mon grand-père. Mon père, qui est décédé durant le développement du jeu, me racontait ses histoires. Le personnage principal du jeu porte son nom. *CoD: WWII* est aussi un hommage à mon père et à mon grand-père.

Comment traite-t-on un sujet aussi grave que la Seconde Guerre mondiale en jeu vidéo?

Aux États-Unis de nombreuses familles ont été impactées par ce conflit. Pour nous, il s'agissait aussi de traiter cette histoire de façon très respectueuse. Les jeunes générations ne connaissent pas forcément ce conflit atroce. Nous voulions retranscrire toute l'horreur du conflit tout en racontant une grande histoire au cœur de cette Histoire avec un grand H.

C'est un équilibre compliqué d'être constamment entre l'hommage et le divertissement...

Oui. On est dans quelque chose qui fait aussi réfléchir. On doit s'amuser tout en comprenant l'aspect tragique du tout. Cela reste du divertissement. Tous les grands jeux depuis dix ans racontent d'abord de grandes histoires



**NOUS VOULIONS
RETRANSCRIRE
TOUTE
L'HORREUR DU
CONFLIT, TOUT
EN RACONTANT
UNE GRANDE
HISTOIRE AU
CŒUR DE
CETTE HISTOIRE
AVEC UN
GRAND H.**



et nous nous sommes attachés avec nos scénaristes à raconter une histoire compréhensible et passionnante. C'est là aussi un exercice délicat. Dans une aventure de 6 ou 7 heures, vous n'avez au plus que 45 minutes pour raconter et détailler l'histoire. Et l'histoire était essentielle pour nous.

Après les exosquelettes d'Advanced Warfare, qui changeaient fondamentalement la donne en multijoueur, comment avez-vous fait pour «revenir en arrière» tout en préservant l'intérêt du jeu ?

C'était un vrai sujet, un vrai défi. Et en même temps, la guerre a duré au total près de six ans et il y a eu durant toute cette période un nombre incroyable d'armes différentes. Surtout que de nombreux pays ont été impliqués. On pouvait utiliser pas mal de choses, même si nous ne pouvions plus faire de «sauts boostés». Je crois que toute cette richesse et l'apprêt même de ces combats que nous avons voulu intenses compensent largement. Les joueurs jugeront.

Vous êtes aujourd'hui plus de 300 personnes chez Sledgehammer, de quoi êtes-vous le plus fier ?

Je suis fier de l'équipe. Faire des jeux vidéo, c'est un travail très difficile et quand je vois le résultat, ce que nous parvenons à faire tous ensemble, je suis très fier. Nous faisons tout cela pour donner du plaisir aux joueurs, aux fans et j'espère qu'ils seront satisfaits. J'ai déjà hâte d'être le jour J, le D-Day pour nous, le lancement du jeu le 3 novembre prochain. ■



FIFA, DESTINY, UNCHARTED... JUEZ-Y SUR MOBILES !



Cyril Trigoust

Retrouvez vos jeux consoles et PC préférés sur mobiles avec les applis « companion » ou à travers des adaptations de leur univers.

Certaines applications enrichissent l'expérience de jeu PC ou console. On les appelle les companion app. Les éditeurs les ont incrustées dans nos portables pour gérer un personnage, une équipe, un clan, un inventaire, etc. D'autres proposent des minijeux ; l'occasion d'ajouter un système de monétisation pour collecter quelques deniers supplémentaires,

même si les microtransactions restent facultatives. Quoi qu'il en soit, nous sommes ravis de retrouver un peu de nos jeux préférés en dehors du PC et des consoles et on se prend à rêver du jour où notre mobile débloquent des astuces, un guide, des historiques de personnages, un résumé de l'intrigue et bien d'autres choses au fur et à mesure de notre progression.

LES APPLIS « COMPANION »

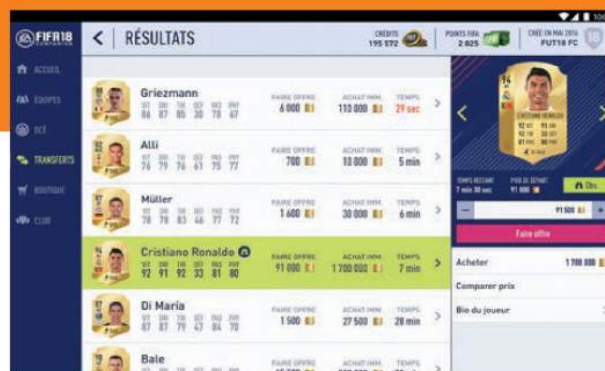
EA SPORTS FIFA 18 COMPANION

Plus qu'une appli companion, une extension des versions consoles et PC.

Cette application démontre, s'il en était encore besoin, que le foot ne se joue pas seulement dans un stade. Commencez par synchroniser *FIFA 18 Companion* avec votre compte dans le jeu PC ou console, créez ensuite un club Ultimate Team, puis managez votre équipe, effectuez des transferts, gérez les consommables depuis votre mobile. Vous prenez ainsi en charge ce qui se déroule en dehors du terrain pour mieux vous concentrer sur les matchs lorsque vous reprendrez la manette. Vous suivez aussi les défis et objectifs quotidiens ou hebdomadaires pour obtenir des récompenses. Créer une équipe de rêve est simplifié par le suivi constant du marché, une bonne façon de mettre toutes les chances de votre côté.

VERDICT 16/20

Si l'appli n'est pas exempte de bugs dus à une interface pas toujours optimisée, elle n'en reste pas moins une excellente façon de prolonger l'expérience sur écran nomade.



Éditeur Electronic Arts

Genre Utilitaire

Joueur 1

iOS, Android Gratuit

PEGI 4+

Par les créateurs de Real Racing 3, SimCity Build

BREATH COMPANION

Cette appli non-officielle pour le dernier Zelda est vraiment épatante.

Le monde ouvert du dernier *Zelda* fourmille d'armes, de monstres, de sanctuaires et de bien d'autres éléments qu'un utilisateur s'est attaché à lister sur une carte. Il donne également de nombreux conseils, les trésors déverrouillés par les amiibo, une liste des chaînes YouTube susceptibles de vous aider dans votre quête du «fini à 100%», le tout malheureusement en anglais. Ce genre d'initiative personnelle est souvent proposée dans la langue de Shakespeare ou dans celle du développeur, mais nul besoin d'être bilingue ici, de bonnes notions suffisent. Par ailleurs, vous trouverez des achats in app et de la publicité, mais comment s'en offusquer au regard du travail méticuleux qui a été effectué. Une appli que nous conseillons fortement.

VERDICT 17/20

Même en mode gratuit et sans parfaitement comprendre l'anglais, cette carte interactive qui fourmille de détails devient une aide précieuse pour profiter au mieux de cette belle aventure.

Éditeur Sebastian Kruse

Genre Utilitaire

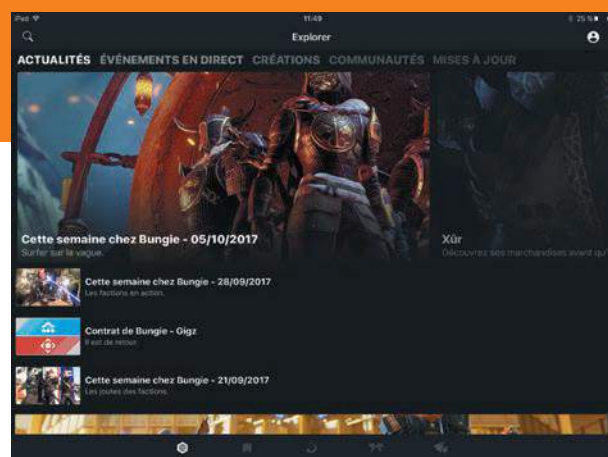
Joueur 1

iOS, Android

Gratuit + achats in app

PEGI 4+

Par les créateurs de Horizon Map, RSS-News



Éditeur Bungie

Genre Utilitaire

Joueur 1

iOS, Android Gratuit

PEGI 9+

Par les créateurs de...

C'est leur première appli

DESTINY 2 COMPANION

Rester connecté à son jeu préféré dans une appli de qualité... On prend!

Nul besoin de sortir la grosse artillerie pour glisser une companion app dans votre mobile. *Destiny 2* a d'abord vocation à suivre l'actualité, échanger avec la communauté ainsi que les membres de son clan, et enfin recruter des joueurs ou intégrer une équipe. Elle donne quantité d'informations sur votre niveau, votre progression, les récompenses disponibles. Vous retrouvez aussi vos armes et armures avec leurs statistiques, déplacez les équipements entre vos différents personnages et gérez votre coffre. En somme, de quoi se tenir au courant et préparer ses sessions de jeu en toute occasion. Notez que l'application porte le nom de *Destiny*, même si celle-ci est désormais consacrée au second épisode.

VERDICT 16/20

Suivre la communauté, échanger avec ses amis ou les membres de son équipe, visualiser sa progression et son équipement, voilà le minimum que devraient proposer tous les blockbusters.

MYNBA 2K18

Une appli companion, mais aussi un jeu de cartes qui séduira les fans de NBA.

Les companion apps sont souvent l'occasion de collecter un peu d'argent grâce à des microtransactions. Vous constaterez rapidement que le jeu de cartes inclus dans *MyNBA 2K18* vous entraîne dans des matchs déséquilibrés, si vous n'avez pas mis la main au portefeuille. On garde toutefois le plaisir de collectionner les joueurs du mythique championnat américain. Et puis on finit toujours par gagner une rencontre et ainsi collecter de la monnaie virtuelle pour acheter des éléments du jeu. La plus grande valeur ajoutée est la possibilité de numériser votre visage à l'aide de votre téléphone pour l'intégrer au jeu sur PC et console. Il faudra toutefois se montrer patient pour un résultat à la hauteur de vos attentes.

VERDICT 15/20

La numérisation de votre visage mérite à elle seule que vous téléchargiez cette appli, même si le résultat est hasardeux. Les fans seront ravis de collectionner les joueurs de la NBA.

Éditeur 2K

Genre Utilitaire

Joueur 1

iOS, Android

Free-to-play

PEGI 4+

Par les créateurs de Civilization Revolution 2, Xcom : Enemy Within



LES ADAPTATIONS DE LICENCES SUR MOBILES

Les jeux mobiles tirés de célèbres licences sur consoles et PC comptent de nombreuses pépites. Nous en avons sélectionné quelques-unes et glissé une adaptation plus anecdotique, mais assez symptomatique de ce que nous réserve le mobile quand il ne fait pas trop d'efforts. Serez-vous la retrouver ? Un indice : ce n'est pas un troll.

UNCHARTED : FORTUNE HUNTER

Nous avons le plaisir de retrouver Nathan dans un excellent puzzle game.

Non content de proposer de superbes épisodes sur consoles, *Uncharted* s'illustre brillamment sur mobile. Dans des décors en vue du dessus, Nathan interagit avec différents mécanismes et plateformes afin de faire apparaître un trésor qu'il subtilise avant d'être envoyé au niveau suivant. Si les énigmes ne sont jamais trop retorses, histoire de ne pas décourager les joueurs de passage, les résoudre dans le nombre de coups indiqué est un défi corsé. Il y a bien quelques achats in app, mais ils ne concernent que les orbes capables de vous livrer la résolution d'un puzzle.

Très facile donc de s'en passer. Un titre un peu répétitif, moins bon que la collection GO, mais qui reste une réussite.

VERDICT 16/20

Fortune Hunter est la cerise gratuite sur un gâteau savoureux. Agréable, malin, amusant, il débloque en plus des récompenses et tenues pour la version console.

Éditeur PlayStation Mobile Inc. **Genre** Puzzle
Joueur 1 **iOS**, **Android** Gratuit **PEGI** 12+
Par les créateurs de Ratchet & Clank : BTN, PlayStation All-Stars Island



DEUS EX GO

La collection GO est l'une des adaptations de licences les plus malignes.

Hitman Go fut le premier jeu à transposer l'univers d'une licence Square Enix dans un système de puzzles bien pensé, suivi de *Tomb Raider* et enfin *Deus Ex*. Rappelons que le principe consiste à avancer case après case jusqu'à un point de sortie. Lorsque vous vous déplacez, tous les ennemis en font de même, à votre rythme. Il faut se montrer assez malin pour déclencher des mécanismes, les prendre à revers et éviter les chemins de ronde afin de terminer un niveau.

Deus Ex Go ajoute à cette mécanique bien huilée sa patine noir et or, un système de hacking, des ennemis quasi invincibles obligeant à la furtivité et enfin des tableaux d'une telle difficulté qu'ils obligent à trouver la séquence parfaite au mouvement près.

VERDICT 17/20

Si notre cœur penche pour *Deus Ex*, on ne peut que vous conseiller la trilogie complète ou de faire un choix en fonction de vos affinités pour un héros. Vous ne serez pas déçu.

Éditeur Square Enix
Genre Stratégie
Joueur 1
iOS 5,49 €
Android 1,09 €

PEGI 12+
Par les créateurs de Lara Croft GO, la saga Final Fantasy, Secret of Mana

SUPER MARIO RUN

Sortir Super Mario de sa zone de confort a déchaîné bien des passions.

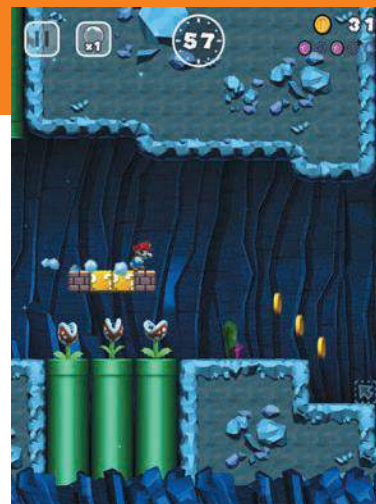
Oublions le contexte pour nous concentrer sur la matière brute. Votre héros court droit devant lui. Chaque pression de votre part lance un saut plus ou moins ample selon le temps d'appui sur l'écran. Le level design maîtrisé oblige à des réactions précises et une bonne connaissance du niveau si vous voulez exécuter le run parfait. La jouabilité amuse, mais surprend peu ; Rayman avait déjà ouvert cette brèche sur appareil tactile. De plus, ces chemins balisés et le manque de temps pour fouiller un niveau ressemblent peu au Mario que l'on connaît ; certains joueurs

en ont même été ulcérés. Ce changement de code ne nous a pas déçus, mais l'arrivée du plombier ne fut pas non plus la révolution annoncée. Juste un excellent jeu.

VERDICT 17/20

Un jeu d'excellente facture, mais qui n'a rien d'exceptionnel. Le charisme de Mario a toutefois envoyé bien d'autres runners dans les méandres de l'oubli.

Éditeur Nintendo Co. **Genre** Runner
Joueurs 1 (2 online) **iOS** Free-to-play (5,49 € complet)
PEGI 4+ **Par les créateurs de** Miitomo





RAYMAN ADVENTURES

Fiesta, Jungle Run et Adventures font briller Rayman sur tactile.

Éditeur Ubisoft
Genre Plateforme
Joueur 1
iOS, Android Free-to-play
PEGI 4+

Par les créateurs de Assassin's Creed Pirate, Soldats Inconnus : Mémoire de la Grande Guerre

Les Incrediballs, protecteurs de l'arbre sacré, sont menacés par des vilains. Rayman va devoir sauver la planète. La direction artistique et les animations sont étonnamment proches des versions consoles et PC. Impressionnant, mais pas autant que la jouabilité qui reste l'argument majeur de ces épisodes mobiles. La bonne idée est de faire courir le héros bille en tête sans intervention de votre part, puis d'utiliser les tapotements et les glissades pour donner des coups, faire volte-face ou sauter au moment opportun. Les pièges parsemés dans les niveaux se chargent de vous couper dans votre élan. L'épisode *Adventures* est passé au mode free-to-play, mais non incitatif, rien ne vient donc gâcher le plaisir de parcourir un monde haut en couleur.

VERDICT 17/20

Superbe, drôle, pour tout public, *Rayman Adventures* démontre qu'il est possible de réaliser un jeu de plateforme captivant sur mobiles. Mario n'a fait que lui emboîter le pas.

NEED FOR SPEED NO LIMITS

Cette licence a souvent montré ses limites, les a-t-elle enfin dépassées ?

Plus d'une vingtaine de *NFS* sont sortis depuis 1994 et certains ont mis à mal la licence. Après les épisodes mobiles *Most Wanted* et *Hot Pursuit*, EA et FireMonkey (à qui l'on doit *Real Racing 3*) proposent un jeu original aux graphismes impressionnants et à la jouabilité simple, mais maîtrisée. La voiture accélère automatiquement, des pressions sur les côtés de l'écran impriment une direction alors que des glissades du bout du doigt lancent la nitro ou un drift. La trajectoire parfaite où vous ne touchez aucun élément du décor et passez au plus près des concurrents assure de franchir la ligne d'arrivée en tête. Le free-to-play impose un nombre de courses limité, mais pas suffisamment pour gâcher notre plaisir.

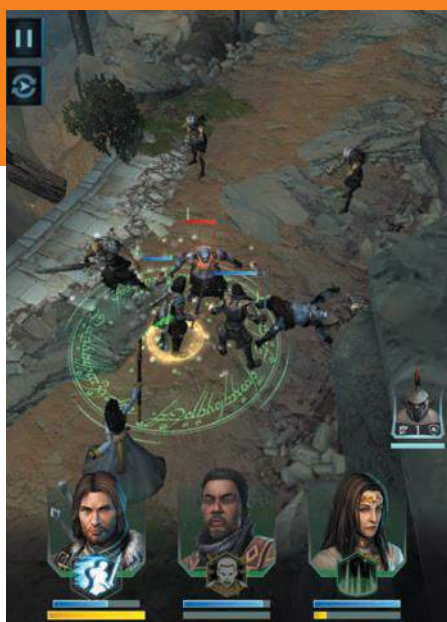
VERDICT 16/20

De l'arcade pure, du tuning de véhicules à n'en plus finir, de nombreux modes de jeu, une jouabilité parfaitement adaptée aux mobiles, ce *Need for Speed* ne déçoit pas.



Éditeur Electronic Arts
Genre Course
Joueur 1
iOS, Android Free-to-play

PEGI 4+
Par les créateurs de Real Racing 3, SimCity Build



LA TERRE DU MILIEU L'OMBRE DE LA GUERRE

Pourquoi se montrer original lorsqu'on bénéficie d'une telle enseigne !

Éditeur Warner Bros.
Genre Action-aventure
Joueur 1
iOS, Android Free-to-play
PEGI 12+
Par les créateurs de Injustice 2, Mortal Kombat X, DC Legends

Celebrimbor, l'un des personnages du Silmarillion, a forgé un anneau de pouvoir pour vaincre Sauron. D'autres anneaux mineurs ont été donnés aux héros que vous allez incarner durant l'histoire. Si le scénario est un hommage confus à Tolkien, les rares scènes animées et toute la direction artistique sont une révérence à ce que Peter Jackson a élaboré autour de cette œuvre. Malheureusement, on reconnaît tout de suite les mécaniques qui alourdissent les free-to-play actuels, dont ces innombrables menus où l'on se perd les premières heures. *L'Ombre de la guerre* devient une ombre de jeu où vos personnages courent automatiquement, frappent le premier ennemi venu et où vous ne faites que lancer des coups spéciaux au moment opportun.

VERDICT 13/20

Beaucoup de choses à faire, mais si peu de temps à s'amuser. *La Terre du milieu* s'en sort grâce à un background connu et apprécié, mais, en définitive, il n'a rien de passionnant.

TOP 5

SEPTEMBRE 2017

DES VENTES EN FRANCE

Source : SELL

Du 04/09
au 10/09

Du 11/09
au 17/09

Du 18/09
au 24/09

Du 25/09
au 01/10



Destiny 2



Destiny 2



Mario + The Lapins Cretins Kingdom Battle



Destiny 2 Ed. Limitée



Uncharted The Lost Legacy



NBA 2K18



PES 2018



Destiny 2



Destiny 2



NBA 2K18



NBA 2K18



Project Cars 2



Destiny 2



Pokkén Tournament DX



PES 2018



FIFA 18



FIFA 18



FIFA 18



FIFA 18



FIFA 18

PLANNING DES SORTIES

ACTION-AVENTURE

Assassin's Creed Origins	PS4 ONE PC	27 octobre 2017
Horizon Zero Dawn : The Frozen Wilds	PS4	7 novembre 2017
L.A. Noire	PS4 ONE SWITCH PC	14 novembre 2017
LEGO Marvel Super Heroes 2	PS4 ONE SWITCH PC	15 novembre 2017
Rime	SWITCH	17 novembre 2017
Sonic Forces	PS4 ONE SWITCH PC	7 novembre 2017
Super Mario Odyssey	SWITCH	27 octobre 2017
The Elder Scrolls V : Skyrim	PS4 VR SWITCH	17 novembre 2017



■ ASSASSIN'S CREED ORIGINS

FPS

Call of Duty WWII	PS4 ONE PC	3 novembre 2017
Doom	PS4 VR SWITCH	1 ^{er} décembre 2017
Star Wars : Battlefront II	PS4 ONE PC	17 novembre 2017
Wolfenstein II : The New Colossus	PS4 ONE PC	27 octobre 2017



■ STAR WARS : BATTLEFRONT II

RPG

Fallout 4	PS4 VR	12 décembre 2017
Ni no Kuni 2 L'avènement d'un Nouveau Royaume	PS4 PC	19 janvier 2017
Nights of Azure 2 : Bride of the New Moon	PS4 SWITCH PC VITA	27 octobre 2017
Pokemon Ultra Soleil / Lune	3DS	17 novembre 2017
Xenoblade Chronicles 2	SWITCH	1 ^{er} décembre 2017



■ XENOBLADE CHRONICLES 2

COURSE

Need for Speed Payback	PS4 ONE PC	10 novembre 2017
------------------------	------------	------------------

SPORT

Rugby 18	PS4	27 octobre 2017
----------	-----	-----------------

GESTION

Les Sims 4	PS4 ONE PC	14 novembre 2017
------------	------------	------------------

L'ABONNEMENT D'UN AN

12 NUMÉROS

33,90€

OFFERT
SUPPLÉMENT 32 PAGES
SÉLECTION DE NOËL

**PLAYERUNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS**

LE GUIDE



PLUS RAPIDE !

ABONNEZ-VOUS EN LIGNE SUR

jeuxvideomagazine.com

BULLETIN D'ABONNEMENT

À découper ou photocopier et retourner accompagné de votre règlement sous enveloppe affranchie à :
Jeux Vidéo Magazine - Service Abonnement, BP 50420 - 77 309 Fontainebleau cedex

☐ Oui, je m'abonne à Jeux Vidéo Magazine pour 1 an soit 12 numéros pour 33,90 € !

Adresse de réception de l'abonnement :

Mme M. Nom ⁽¹⁾ : nom.mme@univ-lyon1.fr

Adresse ⁽¹⁾ :

Tél fixe : Tél portable :

Date de naissance : | | | | | | | | | | (*) champs obligatoires

Je choisis mon mode de paiement :

- ☐ Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de Link Digital Spirit
- ☐ Je préfère régler par carte bancaire (validité minimale : 2 mois)

Prénom ^(*) :Code Postal ⁽¹⁾ : Ville ⁽¹⁾ :

Adresse email ^(*) :

Year	Number of Publications
1980	1
1981	1
1982	0
1983	1
1984	0
1985	11
1986	0
1987	1
1988	0
1989	1
1990	0
1991	1
1992	0
1993	1
1994	0
1995	10
1996	0
1997	1
1998	0
1999	1
2000	10
2001	1
2002	0
2003	1
2004	0
2005	10
2006	0
2007	1
2008	0
2009	1
2010	0

N° CB

Expire fin : Cryptogramme :

(validité minimale 2 mois)

(3 derniers chiffres au dos de votre carte)

Date et signature
obligatoires :

1107

RÉTABLIR LA CONNEXION DES JOY-CON

S'il arrive que votre Switch ne reconnaisse pas l'un de vos Joy-Con, pas de panique : il ne s'agit peut-être que d'une perte de connexion.

TABLEAU DE BORD



DURÉE
QUELQUES
MINUTES



DIFFICULTÉ
★★★★★



**OUTILS
NÉCESSAIRES**
• une Switch
• une paire de Joy-Con



ÉTAPE 1

**VÉRIFIER QUE LES
CONNECTEURS NE SONT
PAS OBSTRUÉS**

Il arrive parfois que l'un des Joy-Con, celui de droite notamment, ne soit pas reconnu lorsqu'on les relie à la Switch. Ce qui ne l'empêche toutefois pas forcément d'être utilisé de manière détachée. Si c'est le cas, il peut être utile de simplement vérifier si rien n'obstrue le capteur qui se situe dans le rail où vient se ranger le Joy-Con. La présence d'un bout de papier ou autre élément pourrait éventuellement expliquer le problème.



ÉTAPE 2

**RÉINITIALISER LA CONNEXION
DES JOY-CON**

Si le capteur est bien dégagé, il pourrait s'agir d'une simple désynchronisation. Pour synchroniser à nouveau votre Joy-Con avec votre Switch, rendez-vous dans le menu des paramètres de la console, puis sélectionnez « Interrompre la communication sans fil avec les manettes », tout en bas de la liste. Un message vous demande alors de retirer la console de la station d'accueil, d'y connecter les deux Joy-Con et de maintenir la touche X quelques instants. Cela désynchronise alors toutes les manettes qui ont été connectées à la Switch utilisée.



ÉTAPE 3

**RECONNECTER
LES JOY-CON**

Après avoir désynchronisé les Joy-Con, débranchez-les, puis appuyez sur le bouton noir qui se trouve sur leur tranche, entre les boutons SL et SR. Il ne vous reste alors plus qu'à connecter à nouveau les Joy-Con à la console. Avant cela, il peut être utile de vérifier si les manettes sont bien activées en constatant que l'une des diodes vertes est allumée. Vous devez également ressentir une légère vibration dès qu'une manette est reconnue. Si ce n'est pas le cas, l'explication est peut-être que la batterie est déchargée : essayez de recharger vos Joy-Con avant de contacter le SAV de Nintendo.

TOONAMI

LA CHAÎNE DES SUPER-HÉROS

**NOUVEL ARC
EN EXCLUSIVITÉ !**

Du lundi au vendredi - 18h30



©Bird Studio/Shueisha, Toei Animation

CANAL

CANAL 164

SFR

CANAL 214

orange

CANAL 95

free

CANAL 154

bouygues

CANAL 104



PANIER STEAM

10 JEUX POUR LE PRIX D'UN !*

*Enfin, un peu plus ce mois-ci...



Nicolas Luciu

Sur Steam, on trouve des milliers de jeux vendus à prix cassé. Retrouvez, chaque mois, notre sélection de titres à la fois excellents et pas chers !

THE MOOSEMAN



Prix 6,99€

Éditeur Vladimir Beletsky Genre Aventure
Joueur 1

Si vous êtes passionné par les mythologies, jetez un œil (et des pièces) à *The Mooseman* !

Dans *The Mooseman*, vous pénétrez dans un monde faisant référence aux contes russes. Une particularité difficile à retrouver ailleurs. Les amateurs apprécieront les explications in-game. La narration est soignée, autant que l'atmosphère et les décors (la bande-son y est pour beaucoup). Et surtout, les énigmes sont plaisantes et gratifiantes.

DEAD IN BERMUDA



Prix 14,99€

Éditeur Playdius Genre Simulation-survie
Joueur 1

L'histoire de la série *Lost* est ici reprise à la lettre.

Vous allez devoir gérer les huit rescapés d'un crash. Il vous faudra prendre en compte leurs statistiques et leurs statuts afin de les maintenir en vie. En plus de l'aspect survie, les interactions entre les personnages sont agréables à suivre et dépendront de vos actions. Arriver au bout de ce périple demandera du temps (l'île est grande) et sans doute quelques essais.

THE FIRST TREE



Prix 7,99€

Éditeur Greenheart Games Genre Aventure
Joueur 1

Un jeu dans la même veine que *Journey*, *Virginia* ou encore *Firewatch*.

Ce n'est pas une, mais deux histoires que l'on suit. On contrôle le renard qu'aperçoit Joseph dans ses rêves. Comme dans la plupart des walking simulators, il suffit de se balader pour faire avancer l'histoire. Ici, il s'agira notamment de déterrer des souvenirs. Un jeu qui transmet des émotions malgré sa faible durée de vie. Vous aurez envie d'y revenir pour les bonus à obtenir.



Prix 9,99€

DEAD SPACE

Éditeur Electronic Arts Genre Horreur-action
Joueur 1

Devant votre ordinateur, personne ne vous entendra crier !

Un immense vaisseau spatial ne donne plus signe de vie et, pas de bol pour Isaac, c'est lui qu'on envoie pour réparer la carcasse. Il se rend vite compte que quelque chose a dégénéré et qu'il va falloir serrer les dents pour s'en sortir. Une ambiance géniale qui vous donnera des sueurs froides casque sur les oreilles. Le gameplay n'a pas trop mal vieilli, et c'est à petit prix.



Prix 11,99€

PANPAKU

Éditeur Playdius, Plug In Digital Genre Plateforme Joueur 1

Un titre qui fera remonter d'excellents souvenirs d'enfance à certains !

Les graphismes de Panpaku agrippent tout de suite la rétine. C'est beau, lumineux et plein de couleurs et surtout bien animé. Dans ce voyage à travers un monde onirique en 2D, il faudra stopper l'invasion des cauchemars. Un excellent jeu de plateforme à la *Rayman* (2D) avec toutefois quelques pics de difficultés élevées.

TRAIN VALLEY



Prix 9,99€

Éditeur Flazm Genre Simulation-puzzle Joueur 1

Les jeux de trains sont simples, mais efficaces. Toujours un plaisir d'y jouer.

Vous aurez à relier des villes en construisant des voies ferrées, des tunnels et des ponts. Les niveaux se complexifient au fil du temps, et il faudra éviter les accidents ferroviaires. Au-delà du challenge procuré par ce genre de titre et du gameplay simple, on aime les périodes de jeu allant de 1830 jusque dans le futur, et la pléthore de trains disponible.

FIGHTIES



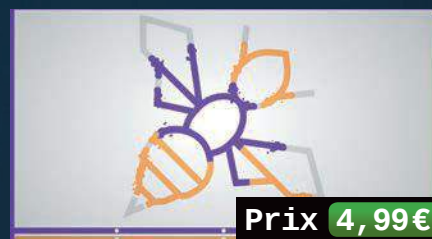
Prix 4,99€

Éditeur PillowPigGames Genre Action Joueurs 1 (4 online)

Les jeux de combat sont toujours une valeur sûre pour vos soirées pizzas !

Pas toujours évident de trouver des jeux à plusieurs sur PC. *Fighties* est un jeu de combat en arène où 4 personnes pourront s'échanger des tatanes virtuelles pendant des heures. Il y a plus de 25 personnages avec des coups spécifiques, des niveaux se générant aléatoirement et différents modes de jeu. Le truc cool est qu'on peut y jouer avec des manettes. Enjoy.

LINES



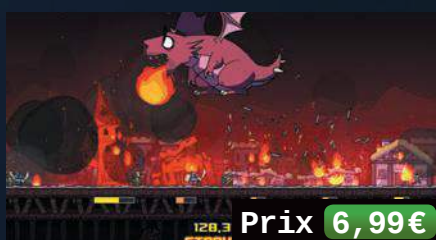
Prix 4,99€

Éditeur Gamious Genre Puzzle-réflexion Joueur 1

« Ahhhh, it's time to relax, and you know what that means ! »

Dans *Lines*, le concept repose sur l'utilisation de points, dont le nombre varie en fonction des tableaux. Il faut alors les poser sur des lignes ou bien les enlever. De l'encre se répand ensuite dans les tracés réalisés, le tout accompagné d'une musique très agréable aux oreilles. De quoi se détendre après une journée harassante.

DRAGON RAGE



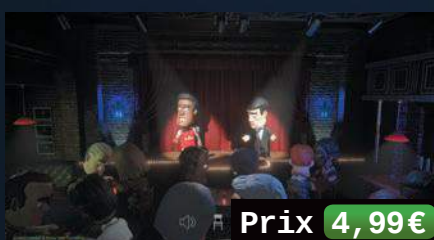
Prix 6,99€

Éditeur Bulletproof Outlaws Genre Action Joueur 1

Si vous avez aimé *Rampage*, vous aimerez *Dragon Rage*.

Parfois, le plaisir ne se trouve pas dans un exercice de relaxation, mais dans l'exutoire. *Dragon Rage* vous propose donc de vous défouler sur des villages en dévorant leurs habitants et en anéantissant l'armée du royaume. Et plus vous avancez, plus vous devenez puissant. C'est simple, efficace, addictif. Une bonne pioche sur Steam.

COMEDY NIGHT



Prix 4,99€

Éditeur Lighthouse Games Studio Genre Simulation comique Joueur 1

Participez à une sorte de *Jamel Comedy Club*.

Voilà un concept pour le moins original : en gros, il s'agit d'un jeu de stand up (oui, oui !) en ligne. On crée son avatar afin de rejoindre un salon. Chaque joueur improvise devant les autres en utilisant son micro. La plupart des personnes sont anglophones, cependant, il est possible de tomber sur des groupes de francophones. Le plus souvent, les parties sont à pleurer de rire.



L'ADDITION

Jeux	Prix
The Mooseman	6,99 euros
Dead in Bermuda	14,99 euros
The First Tree	7,99 euros
Train Valley	9,99 euros
Fighties	4,99 euros
Lines	4,99 euros
Dragon Rage	6,99 euros
Comedy Night	4,99 euros
Panpaku	11,99 euros
Dead Space	9,99 euros
TOTAL	83,90 €

PS4

The Evil Within 2	76
Project CARS 2	80
PES 2018	82
FIFA 18	84
Terre du Milieu : L'Ombre de la Guerre	90
NBA 2K18	92
Dishonored : La Mort de l'Outsider	93
Dragon's Dogma : Dark Arisen	93
Blue Reflection	96
WRC 7	96

XBOX ONE

The Evil Within 2	76
Forza Motorsport 7	78
Project CARS 2	80
PES 2018	82
FIFA 18	84
Terre du Milieu : L'Ombre de la Guerre	90
NBA 2K18	92
Dishonored : La Mort de l'Outsider	93
Dragon's Dogma : Dark Arisen	93
WRC 7	96

SWITCH

Super Mario Odyssey	72
FIFA 18	84
Rayman Legends Definitive Edition	95
Pokkén Tournament DX	95

PC

The Evil Within 2	76
Project Cars 2	80
PES 2018	82
FIFA 18	84
Terre du Milieu : L'Ombre de la Guerre	90
NBA 2K18	92
Dishonored : La Mort de l'Outsider	93
Dragon's Dogma : Dark Arisen	93
Total War : Warhammer II	94
Blue Reflection	96
WRC 7	96

PORTABLES

Yo-kai Watch 2 : Spectres Psychiques (3DS)	97
Culdcept Revolt (3DS)	97

ONLINE

Divinity Original Sin 2 (Steam)	98
Nioh : Conclusion du Bain de Sang (PS Store)	99
Cuphead (MXbox, Steam)	99
Splasher (PS Store, MXbox, Steam, eShop)	100
Fragments of Him (PS Store, MXbox, Steam)	100
Ruiner (PS Store, MXbox, Steam)	101
Tokyo 42 (PS Store, MXbox, Steam)	101
Hob (PS Store, Steam)	102
Bloody Zombies (PS Store, MXbox, Steam)	102
Jyde (PS Store, MXbox, Steam, eShop)	102
SteamWorld Dig 2 (PS Store, Steam, eShop)	103
The Solus Project (PS Store, MXbox, Steam)	103
Lightfield (PS Store, MXbox)	103
NeuroVoider (eShop)	104
Conga Master Party ! (eShop)	104
Robonauts (PS Store, eShop)	104
Semispheres (eShop)	105
Beach Buggy Racing (eShop)	105
Kingdom New Lands (eShop)	105

MOBILES

Iron Marines (iOS, Android)	106
Cat Quest (iOS, Android)	107
Modern Combat Versus (iOS, Android)	107

72

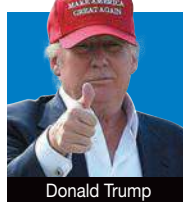
SUPER MARIO ODYSSEY

UN NOUVEAU MARIO INNOVANT ET PLEIN DE SURPRISES



OF JOUE

LE TESTEUR DU MOIS



Donald Trump

SUPER MARIO ODYSSEY

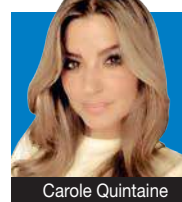
Parfois, moi aussi, j'ai l'impression que ma casquette est vivante et tweete à ma place...



Arnaud De Keyser

THE EVIL WITHIN 2

Un bon survival horror, stressant comme il faut, qui compile les meilleures idées du genre.



Carole Quintaine

THE EVIL WITHIN 2

Mêlant le meilleur des jeux d'horreur, ce titre de Tangoameworks est l'expérience horrifique ultime !



76
**THE EVIL
WITHIN 2**



84
FIFA 18



78
**FORZA
MOTORSPORT 7**



90
**TERRE DU MILIEU:
L'OMBRE DE
LA GUERRE**



101
RUINER



107
**MODERN
COMBAT VERSUS**

LA RÉDACTION CE MOIS-CI ?



Raphaël Lucas

DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Ses systèmes, son univers, ses multiples interactions possibles m'ont rendu fou !



Benoît Barny

SUPER MARIO ODYSSEY

C'est grâce à des jeux aussi soignés que *Mario* reste si populaire après toutes ces années.



Olivier Lehmann

THE EVIL WITHIN 2

Voici une tranche d'horreur créative servie par une mise en scène intelligente !



Vincent Oms

SUPER MARIO ODYSSEY

Un nouveau *Mario* qui se lâche, qui s'ouvre, le tout sans jamais oublier ses racines : immanquable !



Ghislain Masson

TOTAL WAR: WARHAMMER II

Parce que diriger les Skavens n'a pas de prix, l'une des meilleures expériences *Warhammer*.



Thomas Bortolin

SUPER MARIO ODYSSEY

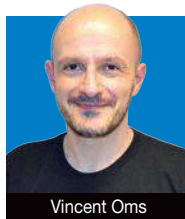
Prendre le contrôle d'un T-rex à moustache : une idée de génie ! Expérience à vivre.



Cyril Trigoust

DISHONORED: LA MORT DE L'OUTSIDER

Toujours aussi habile dans ses mécaniques et redoutable dans son level design.



Vincent Oms

Super Mario Odyssey

Il aura su créer une attente incroyable grâce à un drôle de partenaire sur sa tête.
Pas de doute, le nouveau *Mario* a plus d'un tour sous sa casquette.

ÉDITEUR NINTENDO
GENRE PLATEFORME
JOUEURS 1 OU 2
PEGI 3+
SWITCH 60 €
PAR LES CRÉATEURS DE
SUPER MARIO 3D LAND

Un nouveau jeu estampillé *Mario* constitue quoi qu'il arrive un événement. Après les épisodes 2D, *Super Mario 64* a su réinventer son propre genre à l'aune de la 3D, fondant par la même les codes de toute une génération de titres à venir, apprivoisant avec plus ou moins de bonheur ce passage à une dimension supplémentaire. Claqué ludique et technique en son temps, *Super Mario 64* a depuis un peu peiné à trouver un digne successeur. *Super Mario Sunshine* sur GameCube, mal aimé, car loin d'être irréprochable techniquement et doté d'un univers et de protagonistes pas aussi universels et appréciés, en fit les frais sur GameCube. Le constat était un peu meilleur pour deux successeurs

potentiels, *Super Mario 3D Land* sur 3DS et *Super Mario 3D World* sur Wii U. Mais le statut de simple jeu portable pour l'un et une machine peu séduisante pour l'autre les auront condamnés à de la figuration. Fort du lancement en forme de carton mondial de la Switch, bien aidée par un certain *Breath of the Wild*, *Super Mario Odyssey* se devait donc de relever ce challenge hors du commun : reprendre le flambeau de son illustre ancêtre. Pour y parvenir, le titre s'inspire de l'autre licence star de Nintendo, dans sa dernière version : comme *The Legend of Zelda : Breath of the Wild* en son temps, il tisse un lien entre les mécaniques vieillissantes de sa propre saga et des nouveautés inspirées par

les jeux en monde ouvert modernes. Sauf que dans le cas de *Mario*, il est plus question de piocher dans les titres bac à sable que dans les univers vastes à explorer, genre plateforme oblige. Pour y parvenir, le scénario un peu foutraque imaginé par les développeurs lance Mario à la poursuite de Bowser, qui s'est mis en tête d'épouser sa fidèle captive, la princesse Peach. L'ex-plombier sera secondé par un allié essentiel, Cappy, un chapeau polymorphe qui donnera à Mario le pouvoir de prendre possession de ses ennemis, comme envoûtés. Toujours au chapitre des prétextes, les ingrédients nécessaires à la cérémonie imaginée par le grand méchant obligera la petite troupe à se poursuivre dans des

NE MANQUEZ PAS NOTRE NUMÉRO HORS-SÉRIE 100% SWITCH TOUS LES JEUX SWITCH TESTÉS, NOS SOLUCES, LES MEILLEURS ACCESSOIRES, NOS TUTOS...

**HORS SÉRIE #49
JEUX VIDÉO MAGAZINE, 5,95 €
EN KIOSQUE ACTUELLEMENT**



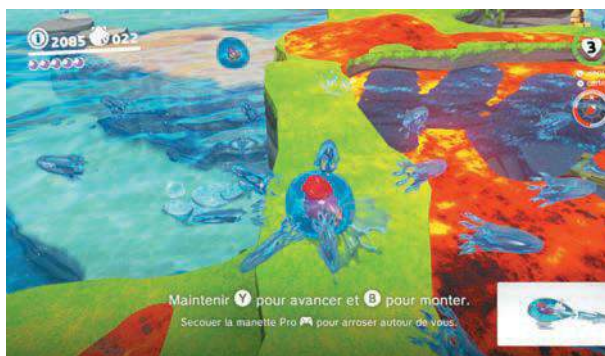
⬇ Pour sa première transformation, Mario se change en grenouille ! Le moyen de sauter beaucoup plus haut.

⬇ Les passages en 2D «classiques», nombreux, permettent de débloquent des fragments de lune et divers bonus.



Comment ne pas louer l'intelligence de ces niveaux où chacun s'amuse à sa guise et où la difficulté est tant affaire de choix que de capacités ?

⬇ Cette drôle de bestiole marine projette de l'eau autour d'elle et peut même se propulser grâce à un geyser.



Maintenir Y pour avancer et B pour monter.
Secouer la manette Pro pour arroser autour de vous.

géante, *Super Mario Odyssey* jongle avec des esthétiques très différentes, mais pas moins réussies.

Décroche-moi la lune

Les premiers pas de Mario se font au Royaume des Chapeaux, où il rencontre son futur compagnon d'aventure, Cappy. Dans un élégant univers noir et blanc nimbé d'un brouillard cotonneux, cette entrée en matière séduit par son esthétique raffinée. Une fois les présentations et les prémices de jouabilité absorbées, Mario est armé pour découvrir le Pays des Chutes, avec sa végétation luxuriante, pour un retour à l'ère préhistorique. Premier véritable monde proposé par *Odyssey*, c'est aussi une pépite pleine d'effets visuels, comme l'eau qui s'évapore autour d'une cascade, les reflets du soleil qui dévoilent les aspérités de rochers destructibles...

Surtout, c'est dans ce monde que l'on découvre ce qui fait tout le charme du titre imaginé par Nintendo : de véritables mini-jeux et défis reliés les uns aux autres, selon un fil rouge principal. Tenter de récupérer l'artefact volé par Bowser ou rétablir l'ordre après la pagaille semée par lui et ses sbires constituent souvent le plat principal, garni d'une multitude de petites choses à faire ici et là, de découvertes qui croquent sous la dent du joueur comme autant de gourmandises. La difficulté dépend donc du chemin emprunté, des défis relevés ; en l'absence de vies, la seule pénalité lors d'une chute mortelle ou de la perte d'un dernier cœur sera la déduction de quelques pièces d'or, présentes en nombre et un peu partout. L'autre monnaie essentielle à la progression est le fragment de lune, qu'il faut récolter pour continuer la poursuite de Bowser



C'est avec une impatience teintée de jubilation que l'on guette le prochain ennemi à apparaître.

et découvrir de nouveaux univers. Des éléments qui rappellent évidemment les étoiles de *Super Mario 64*, mais en beaucoup plus grand nombre, donc parfois plus faciles d'accès. Des choix de design qui épousent la volonté des développeurs de produire un titre aussi agréable à pratiquer en mode console de salon qu'en mode nomade, pour des parties courtes ou longues. Et pour ce qui est du type de joueur ciblé, les plus chevronnés tenteront les choses les plus folles, pendant que les débutants

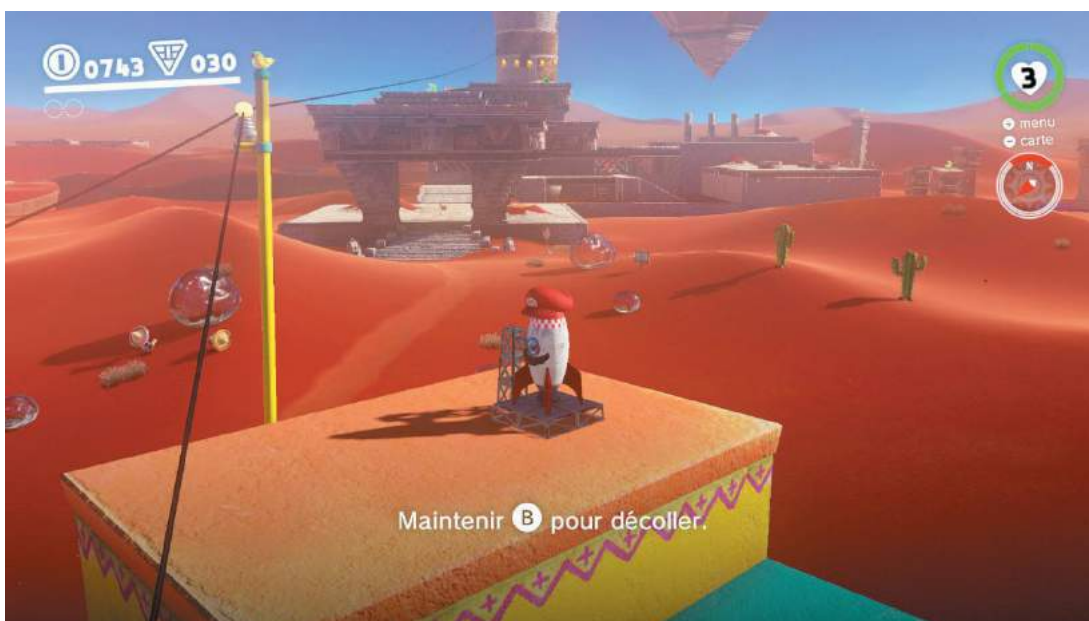
se laisseront guider (au propre ou au figuré, via le mode spécifique) vers des challenges à leur mesure.

Mario à la carte

Très vite, la sensation de liberté qui se dégage de cette recette étonnante donne un sentiment qui peut diviser, entre fans « intégristes » et irascibles d'une part et esprits plus ouverts et pragmatiques de l'autre. Oui, ce changement de formule, moins dirigiste et plus décousue, peut surprendre, voire

Ces fusées vous conduisent dans des niveaux bonus dont le challenge est assez relevé, avec une lune à la clé.

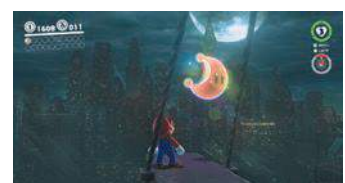
décevoir les plus rigoureux adeptes de jeux classiques. En revanche, comment ne pas louer l'intelligence de ces niveaux où chacun s'amuse à sa guise et où la difficulté est tant affaire de choix que de capacités ? Par ailleurs, l'atout maître de *Super Mario Odyssey*, la prise de contrôle des ennemis (grâce à la casquette Cappy) donne lieu à des merveilles de trouvailles côté jouabilité. Un coup doté d'échasses à la longueur modifiable à volonté, plus tard un corps de poulpe entouré d'eau qu'il propulse sur de la lave, jamais le joueur ne peut prédire ce qui l'attend avant d'avoir endossé une fois le costume d'un des nombreux profils adverses. C'est avec une impatience teintée de jubilation que l'on guette le prochain ennemi à apparaître, afin d'usurper son rôle et



FOCUS SUR

LES FRAGMENTS DE LUNE

Les fragments lunaires à récupérer un peu partout poussent Mario, et donc le joueur, à jouer les explorateurs. Si certains sont évidents à trouver, parfois sous forme de clins d'œil notamment à *Super Mario 64*, d'autres sont bien cachés ou nécessiteront de boucler le jeu une première fois. Les collectionneurs vont se régaler !





TOP CHRONO

Notre testeur vous rapporte son expérience et ses sensations au fil du temps passé sur le jeu.

02h00

Après avoir bouclé le Royaume des Chapeaux, on se balade dans le Pays des Chutes où l'on incarne un T-rex : c'est le pied absolu !

08h00

La « fin » du jeu n'est plus très loin, mais déjà tellement de fragments oubliés en chemin, de mondes dans lesquels on veut revenir...

15h00

Le générique s'est affiché il y a déjà longtemps, mais les surprises continuent de tomber un peu partout sous les yeux des plus curieux !

découvrir tout son potentiel, oubliant alors presque immédiatement la panoplie de sauts académiques du héros moustachu. Une belle inventivité qui, juxtaposée justement à toute la palette de mouvements iconiques de Mario, donne un nouvel élan à son escapade, sans jamais renier son passé. Les très nombreux passages durant lesquels Mario quitte la 3D pour revenir à ses premières amours en deux dimensions résonnent alors comme autant de vibrants hommages d'un titre qui ouvre des perspectives nouvelles et réjouissantes pour la série. Comme *Breath of the Wild*, *Odyssey* dépoussière considérablement son héritage, avec respect, et puise des idées ailleurs pour les sublimer dans un tout enthousiasmant en diable. Des passages qui rappellent un GTA, d'autres qui évoquent des jeux de super-héros ou des jeux de plateforme aux protagonistes bien différents : *Odyssey* ne s'interdit rien, pas

même la comédie musicale, l'humour et le second degré. Les rares griefs que l'on peut malgré tout formuler, en dehors d'une difficulté « immédiate » plutôt limitée, résident dans des combats de boss souvent redondants et peu imaginatifs, ou la relative inégalité – tant en intérêt qu'en superficie – entre les univers traversés. Enfin, le mode deux joueurs, anecdotique, n'a comme seul mérite que de permettre à un spectateur d'assister le joueur principal plutôt que de lui piquer la manette. Un quasi-sans-faute donc, pour un jeu aussi aventureux qu'espéré. Bravo ! ■

■ **Super Mario Odyssey** propose un nombre incroyable de mini-jeux, comme cette course contre des Koopas.

VERDICT

19 / 20

JOUABILITÉ

Comme toujours exemplaire, avec détection de mouvements sympathique mais pas obligatoire, et quelques discrets tutos en vidéo.

★★★★★

GRAPHISMES

Assez inégale d'un monde à l'autre, la réalisation reste globalement bluffante ; le mode photo permet d'en profiter à fond.

★★★★★

BANDE-SON

Des musiques qui entrent dans votre tête pour ne plus en ressortir, et des bruitages iconiques : pas de doute, c'est bien un *Mario*.

★★★★★

DURÉE DE VIE

Une petite dizaine d'heures pour le scénario, mais il restera encore tant de fragments de lune à récolter et de défis à relever !

★★★★★

Que c'est bon de voir Mario se lâcher, se renouveler et oser nous surprendre ! C'est tout un univers que l'on découvre, pensé aussi bien pour du jeu nomade que dans le confort de son salon : un véritable tour de force.



#STRESSANT

#MALSAIN

#RÉPÉTITIF



Arnaud De Keyser

The Evil Within 2

Dans la lignée du premier épisode, cette suite compile les meilleures idées d'autres jeux d'horreur. Au risque de manquer d'originalité ?

Suite directe de *The Evil Within*, l'histoire nous replace dans la peau de Sebastian Castellanos, cette fois à la recherche de sa fille, qu'il croyait morte. Cette dernière est en fait captive d'une curieuse machine, le STEM, qui plonge ses utilisateurs dans une sorte de réalité virtuelle où tous les esprits sont connectés. En l'absence de rappel des événements du premier volet, l'entrée en matière est un peu abrupte, confuse, et cela ne s'arrange pas vraiment au fil de l'aventure. Si le scénario de *The Evil Within 2* manque de clarté, en raison d'une intrigue alambiquée et de personnages secondaires sans grand charisme, en revanche le gameplay parlera à tous les fans de jeux d'horreur, puisqu'il reprend stricto sensu toutes les mécaniques qui ont fait leurs preuves.

Peur sur la ville

The Evil Within 2 débute assez classiquement, dans un dédale de couloirs sombres, sordides, où l'on a tout loisir de se (ré)habituer au maniement de Sebastian, toujours un peu lourd à déplacer. Très vite cependant, le jeu vous transporte au cœur d'une vaste

ville, Union, qui donne au jeu des airs de semi-monde ouvert. Si le cadre rappelle inmanquablement *Silent Hill* (une bourgade américaine plongée dans les ténèbres), le système de jeu renvoie, lui, clairement à *The Last of Us*. En effet, Union est composée de

ÉDITEUR BETHESDA
GENRE SURVIVAL HORROR
JOUEUR 1
PEGI 18+
PS4, XBOX ONE 60 €
PC 50 €
PAR LES CRÉATEURS DE
 THE EVIL WITHIN

dizaines de maisons qu'il faut visiter pour trouver des munitions, des soins ou des matières premières pour survivre. Car, dans la rue, c'est le chaos, avec des sortes de zombies dont l'aspect et même le bruit rappellent les fameux claqueurs de *The Last of Us*.



TOP CHRONO

Notre testeur vous rapporte son expérience et ses sensations au fil du temps passé sur le jeu.

01h00 Je n'ai pas bien compris ce qu'est le STEM et tout ce bazar, mais qu'importe, je plonge dans l'horreur.

05h00 Se balader dans la ville d'Union est aussi stressant que gratifiant, avec tous ses mystères à découvrir.

12h00 L'aventure commence à s'étirer en longueur, et il n'y a plus grand-chose de neuf. Et le scénario n'aide pas non plus...



■ Le jeu est plus stressant qu'il ne fait peur, avec ses créatures très agressives et la pénurie constante de munitions.

■ L'infiltration est primordiale dans cette suite, beaucoup plus que dans le premier volet. Vous allez passer du temps accroupi...



En conséquence, il faut redoubler de prudence et procéder avec précaution. L'infiltration, qui n'était dans le premier épisode qu'une technique facultative, devient ici primordiale pour se débarrasser d'ennemis plutôt hargneux. La tension est permanente, savamment entretenue par la pénurie de moyens et l'agressivité des ennemis. Les plus courageux, prêts à explorer les moindres recoins de la ville, seront récompensés par des quêtes annexes permettant d'obtenir des armes supplémentaires ou de débloquent des souvenirs (tordus) de Sebastian.

À bout de souffle

Si les premières heures de *The Evil Within 2* sont donc plutôt haletantes, la formule peine à tenir la route sur la longueur. Quand on quitte la ville d'Union, c'est pour se retrouver dans des couloirs peu variés, où l'on rencontre toujours les mêmes ennemis. Loin de ce que laissaient entendre les bandes-annonces du jeu, le bestiaire se limite presque exclusivement à ces espèces de zombies, que l'on trucidé *ad nauseam*. Seuls les boss font preuve d'originalité, du moins dans leur aspect.

The Evil Within 2 aligne les séquences certes efficaces, mais ô combien déjà vues, déjà jouées !

La technique pour les battre manque cependant d'inventivité, car il s'agit seulement de les truffer de plombs en attendant qu'ils daignent rendre l'âme, ce qui peut prendre beaucoup de temps et engendrer une certaine frustration. De même, le jeu offre moins de moyens pour piéger les ennemis, une des très bonnes idées du premier volet. Plus fainéante dans son level design, cette suite aligne les séquences certes efficaces, mais ô combien déjà vues (comme la maison assiégée) ! Reste un système de craft toujours plaisant, qui permet d'améliorer les aptitudes de Sebastian et ses armes, pour une montée en puissance progressive. Là où on espérait une suite beaucoup plus ambitieuse et réussie, on se retrouve avec une redite, pas désagréable, mais forcément convenue. Dans la lignée de *Resident Evil 7*, *The Evil Within 2* entretient le genre survival horror, mais n'arrive pas à le renouveler. ■

VERDICT

15/20

JOUABILITÉ

★★★★★

Même s'il y a une lourde inertie, Sebastian se manie correctement. Un conseil : utilisez le demi-tour rapide !

GRAPHISMES

★★★★★

Quelques jolies trouvailles esthétiques, mais l'ensemble est assez sombre et terne et manque surtout de variété.

BANDE-SON

★★★★★

Les monstres font des bruits abominables et les armes des déflagrations jouissives : contrat rempli de ce côté-là ! En revanche, jouez en V.O....

DURÉE DE VIE

★★★★★

Comptez une vingtaine d'heures pour venir à bout de cette aventure, mais la lassitude guette à partir du milieu.

Malgré des débuts accrocheurs, *The Evil Within 2* s'enfonce peu à peu dans une certaine monotonie. La faute à son manque de variété et ses références trop appuyées, qui soulignent son manque d'inventivité.



#ACCESSIBLE
#SOIGNÉ
#EXHAUSTIF



Bortolin Thomas

Forza Motorsport 7

Mastodonte du genre depuis plus d'une décennie, *Forza Motorsport 7* arrive sur les chapeaux de roues, entouré de concurrents plus féroces que jamais.

ÉDITEUR MICROSOFT
GENRE COURSE
JOUEURS 1 OU 2
(24 ONLINE)
PEGI 3+
XBOX ONE, PC 70 €
PAR LES CRÉATEURS DE
FORZA MOTORSPORT 6

Prendant dès le deuxième épisode la couronne de la meilleure simulation automobile sur consoles, *Forza Motorsport* a eu le temps d'asseoir sa supériorité et de se bonifier avec le temps. Cependant, depuis deux ans, de petits concurrents proposent progressivement du contenu et des possibilités qui, ponctuellement, dépassent le maître. Ainsi, la licence F1 détenue par Codemasters offre depuis l'année dernière le mode Carrière le plus emballant du genre, les deux volets de *Project CARS* montrent des conditions climatiques changeantes impressionnantes,

Assetto Corsa a poussé le terme simulation encore plus loin et *Gran Turismo Sport* revient avec l'espoir de faire mieux que les autres sur sa proposition en ligne. Bref, le leader *Forza Motorsport* se devait de retrousser ses manches et d'offrir à sa communauté un épisode capable de faire taire tout le monde. Malheureusement pour lui, et heureusement pour les autres, *Forza Motorsport 7* se contente du minimum syndical.

Ladies and gentlemen...

Trois courses vous attendent au départ de *Forza Motorsport 7* afin de montrer les principales nouveautés de cet épisode. Après avoir choisi le sexe de son personnage ainsi que sa tenue, vous embarquez directement dans une Porsche 911 GT2 sur la seule course véritablement inédite de ce titre : Dubaï. Un circuit urbain fictif qui propose des panoramas agréables, avec notamment du sable qui s'envole et atterrit sur la piste à certains endroits, mais possède un tracé un peu trop fantaisiste pour enthousiasmer vraiment le pilote que vous êtes. La deuxième épreuve

vous embarque dans un camion de course sur le circuit de Mugello, l'un des tracés qui font leur grand retour avec Maple Valley notamment. On termine sur le Nürburgring GP avec des conditions climatiques changeantes. Malheureusement, on comprend très rapidement avec les menus que seuls douze tracés sont compatibles avec cette météo dynamique. Par ailleurs,

■ Des épreuves spéciales sont disponibles. Ici, un duel avec Ken Block.



■ Les Muscle Cars sont nombreuses dans ce *Forza*. Visibilité et tenue de route sont souvent précaires.

■ Beaucoup d'heures de jeu sont à prévoir pour acquérir les 700 bolides que compte cet opus.



Le garage s'avère monstrueux avec plus de 700 voitures modélisées à la perfection.

Turn10 a complètement omis les différents types de gomme. Il n'y a donc aucun aspect stratégique lorsque la pluie apparaît. Bref, l'arrivée de cette météo dynamique ne s'avère pas si emballante que prévue. Plus embêtant encore, l'équipe aux stands n'est toujours pas modélisée lors de nos arrêts. Le solo a certes été quelque peu remanié puisqu'il est désormais segmenté en cinq coupes. C'est simple et mieux fait que dans les précédents *Forza Motorsport*, mais cela reste assez classique dans le déroulement. En effet, pour accéder à la coupe suivante, il suffit d'enregistrer un minimum d'expériences lors de la précédente. Le garage s'avère, quant à lui, plutôt monstrueux avec plus de 700 voitures modélisées à la perfection. Les textures sont plus fines et l'attention au détail a été revue à la hausse. Les bruits des moteurs et autres sons ont également gagné en authenticité. Entendre le fond plat de notre bolide frotter sur le vibreur n'a jamais été aussi réaliste dans un *Forza*. Pour continuer de recenser les bons points, évoquons la jouabilité, encore plus précise, avec des améliorations notables sur certaines réactions des véhicules lors des passages de bosses et survirages. Du très, très bon boulot ! À part ce manque évident d'inédit, *Forza Motorsport 7* était donc bien parti pour garder son statut de

maître incontesté du genre. Mais c'était sans regarder sa proposition en ligne d'une pauvreté affligeante. Un matchmaking divisé en plusieurs catégories de véhicules (par exemple citadine, muscle car, supercar) et... c'est tout ! Un excellent moyen de démotiver les pilotes en herbe qui vont tomber assurément sur des parties ressemblant à du *Destruction Derby*. Il y avait mieux à faire. ■

VERDICT 16/20

JOUABILITÉ

★★★★★

S'adressant tout autant aux amateurs qu'aux puristes, *Forza Motorsport 7* est la simulation grand public la plus aboutie dans ce domaine.

GRAPHISMES

★★★★★

C'est propre et rempli de détails qui feront plaisir aux amoureux de belles voitures. La 4K ne fait qu'ajouter une couche.

BANDE-SON

★★★★★

Ce septième épisode s'améliore encore en proposant des bruits de moteurs d'une rare qualité. On en redemande.

DURÉE DE VIE

★★★★☆

Tout dépend de votre envie. Le solo est plus intéressant qu'auparavant, mais le multi s'avère très décevant à l'heure actuelle.

On pensait détenir le jeu de simulation ultime, *Forza 7* en garde un peu trop sous la pédale. Des graphismes et un contenu impressionnants, mais une prise de risque réduite et un multijoueur décevant. Le trône vacille.

F1 2017

Le titre de Codemasters propose un mode solo dantesque. *Forza* devrait clairement y jeter un œil.



MIEUX QUE...

MOINS BIEN QUE...



Project CARS 2

Si *Project CARS 2* a progressé en termes de sensations à la manette, *Forza* reste le maître en ce qui concerne sa jouabilité optimisée.





#COMPÉTITIF

#VARIÉ

#DYNAMIQUE



Thomas Bortolin

Project CARS 2

Premier outsider à se jeter à l'eau, *Project CARS 2* est attendu au tournant par sa communauté, mais également par ses détracteurs. On tranche !

Project CARS est sans aucun doute le jeu de course de l'année 2015. Après d'innombrables retards qui ont semé le doute au sein de la communauté de joueurs qui l'attendait de pied ferme, le titre de Slightly Mad Studios a su mettre les petits plats dans les grands pour proposer une expérience solide et complète, en essayant de ravir tout autant les amateurs que les puristes du monde automobile. Certes, plusieurs détracteurs ont pesté sur sa conduite un peu trop molle, qui s'avérait moins précise qu'un *Assetto Corsa* sorti quelques mois plus tôt. Mais de l'avis général, il s'agissait là d'un jeu satisfaisant pour un premier opus. Pour cette suite, on attendait du développeur anglais de corriger certaines errances et de proposer un contenu encore plus fourni. Voyons ce qui a été fait.

Tour du monde en 60 tracés

Côté contenu, *Project CARS 2* se veut bien évidemment plus complet. Plus de 60 pistes sont disponibles pour un peu moins de 150 déclinaisons. Ces chiffres propulsent directement cet épisode au titre du jeu de course

possédant le plus de circuits à l'heure actuelle. Cependant, en termes de véhicules, on est loin du mastodonte qu'est *Forza Motorsport 7* avec « seulement » 182 véhicules au compteur. On remarque la présence de la dernière McLaren 720S, de l'arrivée de Porsche, avec la 918 Spyder ou la

ÉDITEUR BANDAI NAMCO

GENRE COURSE

JOUEURS 1 (32 ONLINE)

PEGI 3+

PS4, XBOX ONE 70€

PC 60€

PAR LES CRÉATEURS DE PROJECT CARS

911 GT3 RS, et de véhicules dédiés au rallye avec la Polo, la Civic ou la Focus, entre autres. C'est d'ailleurs l'une des grosses nouveautés du titre puisqu'il propose plusieurs pistes de rallycross. Malheureusement, il faut bien avouer que cette partie du jeu n'est pas la plus réussie, avec un nombre de pistes

■ La vue cockpit dans le casque offre des sensations toujours aussi grisantes.



TOP CHRONO

Notre testeur vous rapporte son expérience et ses sensations au fil du temps passé sur le jeu.

02h30

Le championnat de Ginetta est terminé, je peux soit passer en Porsche Cup avec la Cayman, soit directement en GT4. J'hésite.

10h00

J'ai complété toute une catégorie de championnats, il est maintenant possible de continuer dans d'autres compétitions. À moi les monoplaces !

20h00

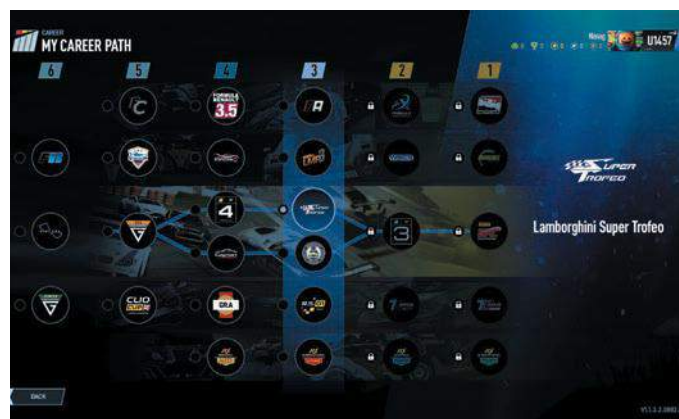
Après plusieurs courses en ligne et quelques victoires, ma réputation a augmenté et affiche un rang qui force le respect. Classe !



■ Nouveauté de cet épisode, la neige oblige d'y aller à tâtons lorsqu'on est en propulsion.



■ Malgré sa sobriété, le mode Carrière propose pas mal de championnats différents.



dédiées riquiqui et des sensations qui sont loin d'un *DiRT Rally*. Question conduite justement, que cela soit sur le sec, sous la pluie ou en pleine tempête de neige, *Project CARS 2* maîtrise parfaitement son sujet en proposant des comportements différents en fonction des surfaces. C'est grisant et précis à la fois, même à la manette, et l'on sait exactement comment va se comporter le véhicule dès que l'on balance un peu le train arrière sur ce type de terrain. On note aussi quelques améliorations sur le bitume avec un ressenti un poil plus prononcé que dans le premier volet. De quoi mieux gérer le grip et les limites d'adhérence.

Complet, mais austère

Le mode Carrière n'est pas bien différent du précédent. Tout juste note-t-on un choix permettant d'effectuer le championnat dans une version courte ou longue (le nombre de circuits varie). On doit, dans tous les cas, soit commencer dans une petite catégorie pour monter au fur et à mesure les échelons, soit directement se plonger dans une plus grosse compétition. Tout ce petit monde débloque par la suite les

Project CARS 2 maîtrise parfaitement son sujet, en proposant une conduite différente en fonction des surfaces. C'est grisant et précis à la fois.

plus prestigieux championnats comme l'Indy Car ou les LMP1. On remarque aussi l'apparition d'affinités avec les constructeurs qui déverrouillent des événements spéciaux dédiés à la marque, ainsi que des circuits un peu plus exotiques avec la possibilité de se mettre derrière le volant d'une voiture classique ou d'une supercar. Malheureusement, le manque d'ambiance dans le mode Carrière n'est pas des plus motivants. Autre regret, l'intelligence artificielle qui a tendance à nous oublier par moments, comme dans le premier opus, nous envoyant facilement valser en dehors du circuit. On peut néanmoins se rabattre sur un multijoueur bien plus travaillé avec des parties allant jusqu'à 32 concurrents sur PC (16 sur consoles), des serveurs dédiés et un mode spectateur plutôt élaboré qui va clairement donner envie de suivre des courses de haut niveau. ■

VERDICT

16/20

JOUABILITÉ

★★★★★

Project CARS 2 est plus précis avec un contrôle à la manette amélioré. On pestera seulement un peu sur le mode rallye pas si pointu.

GRAPHISMES

★★★★★

Des améliorations notables sont à noter avec le pit crew enfin modélisé. Quelques baisses de framerate sont à déplorer.

BANDE-SON

★★★★★

La grande partie des bruits de moteur restent bien en tête et les menus accueillent des musiques exquises.

DURÉE DE VIE

★★★★★

Tout dépend de votre motivation dans le mode Carrière, mais avec sa partie en ligne améliorée personnalisable à volonté, il y a du choix.

Il fait peut-être l'effet d'une grosse mise à jour du premier volet, pourtant *Project CARS 2* atteint ses objectifs en proposant des sensations plus précises, un contenu dense et un multijoueur apte aux compétitions. Une valeur sûre !

Ralenti

#CONSTRUCTION
#COOPÉRATION
#PLAISIR

Vincent Oms

PES 2018

PES affine un peu ses qualités, mais garde certains défauts qui peuvent être rédhibitoires ; la simulation de Konami vise surtout les esthètes.

ÉDITEUR KONAMI
GENRE FOOTBALL
JOUEURS 1 (6 ONLINE)
PEGI 7+
PS4, XBOX ONE, PS3, XBOX 360, PC, 60€
PAR LES CRÉATEURS DE PES 2017

Une belle phase de jeu qui consiste à patiemment faire remonter le terrain au ballon grâce à une succession de passes millimétrées, de jeu alterné entre court et long, voilà bien le cœur du plaisir proposé par ce *PES 2018*. Par rapport à l'an passé, le rythme de jeu est encore un peu plus lent, posé, permettant aux architectes du ballon rond d'échafauder leur plan en toute sérénité, mais aussi aux milieux adverses de tout faire pour s'y opposer. En effet, le fameux pressing façon *PES*, bien plus efficace et resserré que celui de la défense tactique de *FIFA*, permet, avec un peu d'organisation

et d'anticipation, de couper la trajectoire, au mérite, sans que la chance et les rebonds ne viennent gâcher la fête. La guerre fait rage au milieu du terrain, plus que jamais. La physique de balle y est somptueuse, le comportement des joueurs, forts de nouvelles animations, très réaliste. Désormais, les joueurs déclenchent une protection de balle renforcée automatiquement, en fonction de leurs aptitudes et des situations rencontrées ; utiliser le « super cancel », permettant d'outrepasser la course scriptée du joueur sélectionné, aidera fortement à mieux en profiter. Toutefois arrivé aux abords de la surface, *PES* cède encore une fois à ses penchants arcade, avec des frappes lourdes et instantanées, pour des conclusions souvent stéréotypées. Le moteur Fox Engine affiche une nouvelle fois de superbes ambiances dans les quelques stades sous licence officielle et propose des visages photoréalistes pendant les gros plans, ou des animations spécifiques qui rendent les stars identifiables au premier coup d'œil. De beaux efforts, même si la disette de licences vis-à-vis du concurrent *FIFA* attriste, à peine compensée par

la fastidieuse possibilité d'importer manuellement des maillots et logos officiels via clé USB.

Foot sur canapé

Ce n'est pas sur ce terrain que *PES* entend concurrencer *FIFA*, mais avec ses nouvelles armes côté modes de jeu. La possibilité d'effectuer des matchs en « random », où le hasard





■ Le prodige Kylian Mbappé éclaire le jeu de l'équipe de France par ses pointes de vitesse et ses dribbles.

FOCUS SUR

LE MODE RANDOM

Cette option permet de s'affronter après un tirage au sort des effectifs. Les meilleurs joueurs de chaque camp apparaissent pendant une petite mise en scène réussie, et chaque joueur choisira un protégé et une cible chez l'adversaire pour effectuer un échange avant le match. C'est tout simple, mais diablement efficace !



Le retour du fameux mode 3 VS 3 permet à deux équipes où trois amis collaborent de s'affronter.

vous attribue des joueurs tirés au sort, avec un système permettant à chaque joueur d'en piquer un à l'adversaire, donne du piment aux confrontations amicales. Mieux encore, le retour du fameux mode 3 VS 3 permet à deux équipes où trois amis collaborent de s'affronter, en ligne ou sur un même canapé : de quoi mettre en pratique vos meilleures transversales et gestes techniques, avec une note finale attribuée à la performance de chacun, pour une gloire éphémère ou pour une honte absolue. Deux nouveautés appréciables, même si les autres modes restent d'un classicisme total et n'offrent que peu de progrès. Sur le fond de jeu, encore, on regrettera des phases de coups de pied arrêtés un peu trop en faveur de l'attaque ; les centres sur corner ou coup franc offrent trop souvent l'occasion aux attaquants de prendre la balle de la tête face à une défense somnolente sur ces phases de jeu précises. Heureusement, dans ces situations, les gardiens se montrent

■ L'absence des licences est plus cruelle sur certaines équipes, comme le Real Madrid et son maillot fictif.

beaucoup plus réactifs, comme une sorte de principe de compensation. Il est désormais temps pour PES de se lancer dans une vraie refonte globale de ces phases de jeu, mais aussi de jeter aux oubliettes ses commentaires, à la limite du supportable, tant ils sont systématiquement à côté de la plaque ou enfoncent des portes ouvertes, et de faire des efforts sur l'habillage, austère et qui a eu la mauvaise inspiration de miser sur Neymar JR aux couleurs du Barça. ■

VERDICT 17/20

JOUABILITÉ



Les sportifs répondent au doigt et à l'œil, le pressing et les changements tactiques s'effectuent de façon simple : c'est limpide.

GRAPHISMES



Superbe lors des ralentis, un peu moins à son avantage en vue aérienne, PES 2018 améliore un peu son utilisation du Fox Engine.

BANDE-SON



Les commentaires affligeants de Darren Tulett sont de retour, à peine compensés par quelques belles ambiances de stade.

DURÉE DE VIE



Avec des modes classiques en solo, mais surtout des modes multijoueurs malins et funs, PES 2018 devrait occuper vos soirées foot.

En misant sur la convivialité et de menus changements, PES réalise une bonne opération et profite des erreurs de son rival de toujours. Plus une victoire par défaut donc, tant les deux jeux devront progresser l'an prochain.



#COMPLET

#ATTAQUE

#AVENTURE



Vincent Oms

FIFA 18

Pour sa deuxième saison avec son nouveau moteur, *FIFA* semble pris d'un petit coup de moins bien, dont la plus grande victime est le jeu en milieu de terrain.

Pour ce qui est de la richesse et de la diversité de ses modes de jeu, *FIFA 18* assure toujours le spectacle. Entre les ouvertures façon show à l'américaine des paquets virtuels du mode FUT, la suite du parcours du jeune Alex Hunter dans l'Aventure ou les phases d'interviews et les vidéos toujours plus réalistes du mode Championnat, *FIFA* propose un contenu toujours aussi incroyable. Le gros travail de cette édition sur les abords du terrain englobe les réactions du public et permet, dans le mode Aventure, de découvrir de nouveaux horizons, comme la fameuse MLS, la ligue du championnat américain. Sur et en dehors du terrain, le moteur Frostbite donne sa pleine mesure, avec des animations réalistes et un souci du

détail quasi maléfique. Lorsque les stades mythiques résonnent des véritables chants des supporters, qui déploient un tifo géant aux couleurs de leur club, et que la caméra part du couloir pour suivre l'entrée des vingt-deux joueurs sur la pelouse, des frissons de plaisir vous parcourent l'échine. Le contraste

ÉDITEUR EA SPORTS

GENRE SPORT

JOUEURS 1 À 22

PÉGI 7+

PS4, XBOX ONE, PS3,

XBOX 360, SWITCH,

PC 60€

PAR LES CRÉATEURS DE

FIFA 17

avec l'absence d'un autre plaisir, celui du fond de jeu et de la stratégie, ne peut alors que sauter d'autant plus aux yeux. L'apport de la protection de balle, toujours plus résistante, mais aussi les passes ultra-précises et une défense tactique complètement aux fraises en milieu de terrain donnent



FOCUS SUR

LES COUPS DE PIED ARRÊTÉS

Coups francs, corners et penalties n'ont pas connu de changement cette année. Pourtant, loin d'être parfaites, ces phases de jeu mériteraient réellement qu'EA Sports s'y intéresse pour apporter de l'attrait à certaines, de la lisibilité à d'autres et de la cohérence à toutes.



Les ambiances sud-américaines sont absolument incroyables, à la fois pour les yeux et pour les oreilles.

Durant le mode Aventure, Alex croisera des stars du foot, de Ronaldo à Thierry Henry : l'immersion est totale.



lieu à des parties d'attaque-défense, durant lesquelles le jeu des milieux est limité à sa plus simple expression : un relais express entre défenseurs et attaquants. L'absence d'un pressing digne de ce nom, les facilités données aux stars, qui dribblent et frappent toujours plus vite et plus fort, multiplient les scores fleuves, surtout face à des gardiens dont les réflexes semblent une nouvelle fois avoir été oubliés pour peu qu'on pense à enrouler sa frappe.

Modes à gogo

Reste qu'à l'inverse de PES, FIFA multiplie les possibilités de finition dans les derniers mètres et atteint des sommets en termes de diversité des centres, des appels, de quoi martyriser certes bien trop régulièrement les défenses, mais au moins en s'essayant à des punitions aussi variées que les scores seront importants. Une fois fatigués par ces joutes où défendre relève du sacerdoce, un petit tour dans le mode Aventure apaisera les plus énervés. Pour cette suite, Alex Hunter va vivre encore une fois des événements incroyables, à mi-chemin entre le parti pris réaliste des phases de transfert,

FIFA 18 séduit sur le plan esthétique, avec un niveau de détail à peine croyable, mais déçoit sur l'équilibre de jeu.

des blessures ou des titres, et le film sportif classique avec ses intrigues cousues de fil blanc et ses scènes (un peu) larmoyantes. Il n'empêche que cela fonctionne parfaitement, tant grâce à la mise en scène réussie que par les phases de jeu et les objectifs, plus simples et clairs que précédemment. Plus d'éléments de personnalisation et toujours un système de comportement moral sans grand enjeu viennent finir d'habiller ce mode solo innovant dans un jeu de foot, et plutôt bienvenu parmi la masse d'autres possibilités. Le FUT, véritable monstre, vous occupera des nuits entières, tout comme le mode Carrière, enrichi par des détails bien pensés, surtout au niveau des transferts après un mercato d'été bien agité. Avec un contenu aussi costaud, un milieu de terrain plus étoffé et une défense aussi intuitive que son attaque, le FIFA de l'an prochain serait bien différent... ■

VERDICT

16/20

JOUABILITÉ

★★★★★

Autant retrouver ses marques en attaque est facile, peut-être trop, autant la défense et le pressing s'avèrent quasi ingérables.

GRAPHISMES

★★★★★

Beau comme un stade plein au coup d'envoi, FIFA 18 profite du Frostbite pour faire vivre les matchs sur et en dehors du terrain.

BANDE-SON

★★★★★

Commentaires oscillant entre ennui et hystérie seront vite coupés pour profiter d'ambiances de stades survoltées.

DURÉE DE VIE

★★★★★

Une longue Aventure, des modes Championnat et FUT améliorés, plus les compétitions en ligne : comme d'habitude FIFA ne déçoit pas.

Frustrant par ses choix qui favorisent l'attaque à la défense et au milieu de terrain, FIFA assure pour le reste une ambiance extraordinaire. Un décalage qui fait d'autant plus regretter cette tendance.



FIFA 18

ULTIMATE TEAM™



GAGNEZ DES CREDITS SANS RIEN DEPENSER !

Vous souhaitez vous créer une équipe de Galactiques sans mettre de l'argent dans le jeu ? On vous donne les clés de la réussite...

par Luc Chweudura



FUT 18 LE CONCEPT

Dans *FIFA Ultimate Team*, il s'agit de monter une équipe de onze joueurs que vous vous procurez dans des packs ou sur le marché des transferts, en utilisant des crédits que vous gagnez en remportant des matchs en ligne ou hors ligne.

Il faudra que votre équipe entretienne une bonne entente collective entre les joueurs afin qu'ils se déplacent correctement sur le terrain. Pour ce nouvel opus, EA Sports a intégré de nouveaux modes de jeu dans *FIFA 18 Ultimate Team*, notamment en solo, offrant aux joueurs des façons inédites de gagner des crédits.

LES MODES DE JEU QUI RAPPORTENT LE PLUS DE CRÉDITS

LES DÉFIS DE CRÉATION D'ÉQUIPES

+ DE 10 000 CRÉDITS

Présents depuis l'an dernier, les défis de création d'équipes permettent de récupérer des packs et des crédits en échange de certains joueurs. Chaque défi est différent et vous oblige à créer des équipes spécifiques que vous devrez échanger pour obtenir vos récompenses. Si certains défis sont disponibles toute l'année, d'autres ne sont en ligne que pendant une période donnée. Veillez donc à vous rendre régulièrement dans le mode de jeu pour ne pas rater un défi intéressant. Sachez que les packs qui sont proposés dans ce mode sont généralement plus intéressants et moins coûteux que dans la boutique. Prenez votre temps pour réussir les défis, cela vous fera gagner de nombreux crédits...



LES CLASHS D'ÉQUIPES

+ DE 100 000 CRÉDITS

Depuis plusieurs années, EA Sports mise sur l'affrontement en ligne entre humains. Ici, il a décidé de revenir au basique en proposant un mode de jeu uniquement hors ligne avec pas mal de crédits à récupérer. À l'inverse de *FUT Champions*, les clashes d'équipes se présentent sous la forme de plusieurs sessions de jeu où vous devez réaliser quatre matchs contre l'IA pour remporter des points. Plus vous choisissez un niveau de difficulté élevé, plus vous gagnez de points. Plus vous gagnez de points, plus votre classement sera élevé et plus vous remporterez de crédits. Ce mode de jeu récompense la régularité avec des gains allant de 10 000 crédits à plus de 100 000 crédits pour les meilleurs d'entre vous.



FUT CHAMPIONS

+ DE 70 000 CRÉDITS

Si le mode de jeu compétitif de *FIFA Ultimate Team* n'est clairement pas fait pour tous les joueurs, les récompenses proposées sont malgré tout très intéressantes. En ce qui concerne les crédits, il s'agit du mode le plus rentable même s'il demande une grosse implication, notamment lorsque vous avez quarante matchs à faire sur trois jours. Selon votre niveau, vous pouvez gagner de nombreux crédits et cela assez rapidement. Par exemple, un joueur réalisant le rang « Argent – 3 » remportera la somme de 10 000 crédits et des packs tandis que les meilleurs, avec le rang « Elite », toucheront plus de 70 000 crédits.

Petite astuce, sachez qu'il est possible de se qualifier pour FUT Champions à partir du mode Saisons en ligne.

LES OBJECTIFS QUOTIDIENS ET HEBDOMADAIRES

+ DE 15 000 CRÉDITS

Désireux d'inciter les joueurs à jouer régulièrement à *FIFA 18 Ultimate Team*, les développeurs ont intégré cette année un système de gratification lors des rencontres. Vous aurez désormais des objectifs à réaliser, de façon quotidienne ou hebdomadaire, comme marquer un but avec un joueur de « Ligue 1 » ou jouer trente rencontres pendant la semaine, qui vous permettront de remporter des crédits. Cela peut aller de 500 crédits pour les objectifs les plus basiques à quelque 3 000 ou 5 000 crédits notamment pour les objectifs hebdomadaires.

Si vous compilez l'ensemble des objectifs, vous pouvez facilement obtenir entre 10 000 et 15 000 crédits par semaine, voire davantage si vous jouez très régulièrement.



LES TECHNIQUES D'ACHAT/REVENTE À CONNAÎTRE

Plus vous investirez de temps dans l'achat/revente plus vous gagnerez de crédits...

Comme son nom l'indique, l'achat/revente est une facette de *FIFA Ultimate Team* qui consiste à acheter des joueurs au prix le plus bas pour les revendre à un prix plus élevé. Voici quelques méthodes qui font leurs preuves depuis plusieurs années et permettront aux plus patients d'entre vous d'atteindre le million de crédits en quelques semaines.



CONSEIL 1

Veillez à bien débloquer la pile des transferts à 100 dans le catalogue pour l'achat/revente. Plus vous avez de joueurs en vente en même temps, plus vous avez de chance de faire des ventes et donc des bénéfices.

CONSEIL 2

La majorité des ventes se font dans la dernière minute des enchères. De ce fait, il est primordial de mettre des enchères sur « 1 heure » et de relister, chaque heure, votre pile de transferts.

CONSEIL 3

Gagner des crédits, c'est bien, mais faire des économies en même temps sur les contrats, c'est mieux. En effet, sachez que plus vous avez d'entraîneurs dans votre club, plus le bonus que vous aurez sur chaque contrat appliqué sera important. Pour avoir le bonus maximum, il faut 15 entraîneurs or et rares ainsi que 5 entraîneurs or et non rares.

LES TECHNIQUES LES PLUS EFFICACES

Concernant toutes les techniques suivantes, il faut absolument acheter le joueur le moins cher possible sur le marché à l'instant « T ». Cela paraît logique, mais il est important de le rappeler.



LA TECH OR NON RARE

La tech or non rare consiste, comme son nom l'indique, à investir sur des joueurs modestes de la base de données de *FIFA 18 Ultimate Team*. Elle convient surtout aux joueurs qui débutent dans l'achat/revente et qui n'ont pas forcément beaucoup de crédits. Si vous avez en dessous de 10 000 crédits, c'est la technique qu'il faut utiliser. Cette technique consiste à acheter un joueur or non rare qui coûte entre 600 et 2 000 crédits avec 7 contrats et 99 en forme et à le remettre entre 200 et 400 crédits plus cher. Sur un joueur acheté 1 000 crédits, que vous revendez 1 300 crédits, vous gagnez 235 crédits. C'est peu si vous le faites sur un seul joueur, mais si vous remplissez votre pile de transferts, vous pouvez hypothétiquement gagner entre 15 000 et 25 000 crédits par jour. Le gros avantage de cette technique est que vous pouvez investir à tout moment de la semaine.



LA TECH AVION

C'est la méthode la plus intéressante et la plus sûre pour gagner des crédits sur *FIFA 18 Ultimate Team*. Si les bénéfices sont intéressants, elle demande un gros budget de départ. En effet, il faut au moins 150 000 crédits pour bien démarrer. Cela étant, vous allez pouvoir gagner beaucoup de crédits et cela chaque jour. Elle consiste à acheter un joueur entre 10 000 et 500 000 crédits (d'où la nécessité d'un gros budget), qui dispose de 7 contrats ou plus et de 99 en forme. Ensuite, vous devez maximiser ce joueur en lui appliquant des contrats afin qu'il atteigne les 99 contrats (voir le 3^e conseil pour faire des économies) ainsi qu'un style correspondant à son poste. Une fois que le joueur dispose d'un style, 99 contrats et 99 en forme, vous le relistez entre 10 et 15% plus cher. Le must, c'est d'intégrer le coût des éléments au coût du joueur. Par exemple : achat du joueur + contrats appliqués + style appliqué = coût du joueur, puis coût du joueur + 15% du coût du joueur = prix de vente. Bien entendu, plus vous choisissez des gros joueurs, plus vous ferez de bénéfices. Vous pouvez donc parvenir à gagner plus de 10 000 crédits sur une vente. Imaginez le gain, avec une vingtaine de ventes dans la journée... Revers de la médaille, il faut faire relativement attention aux événements sur *FIFA 18 Ultimate Team* pour investir. Pour être tranquille, investissez de préférence le dimanche dans la nuit et le jeudi matin, pour revendre à partir de vendredi, pendant FUT Champions.



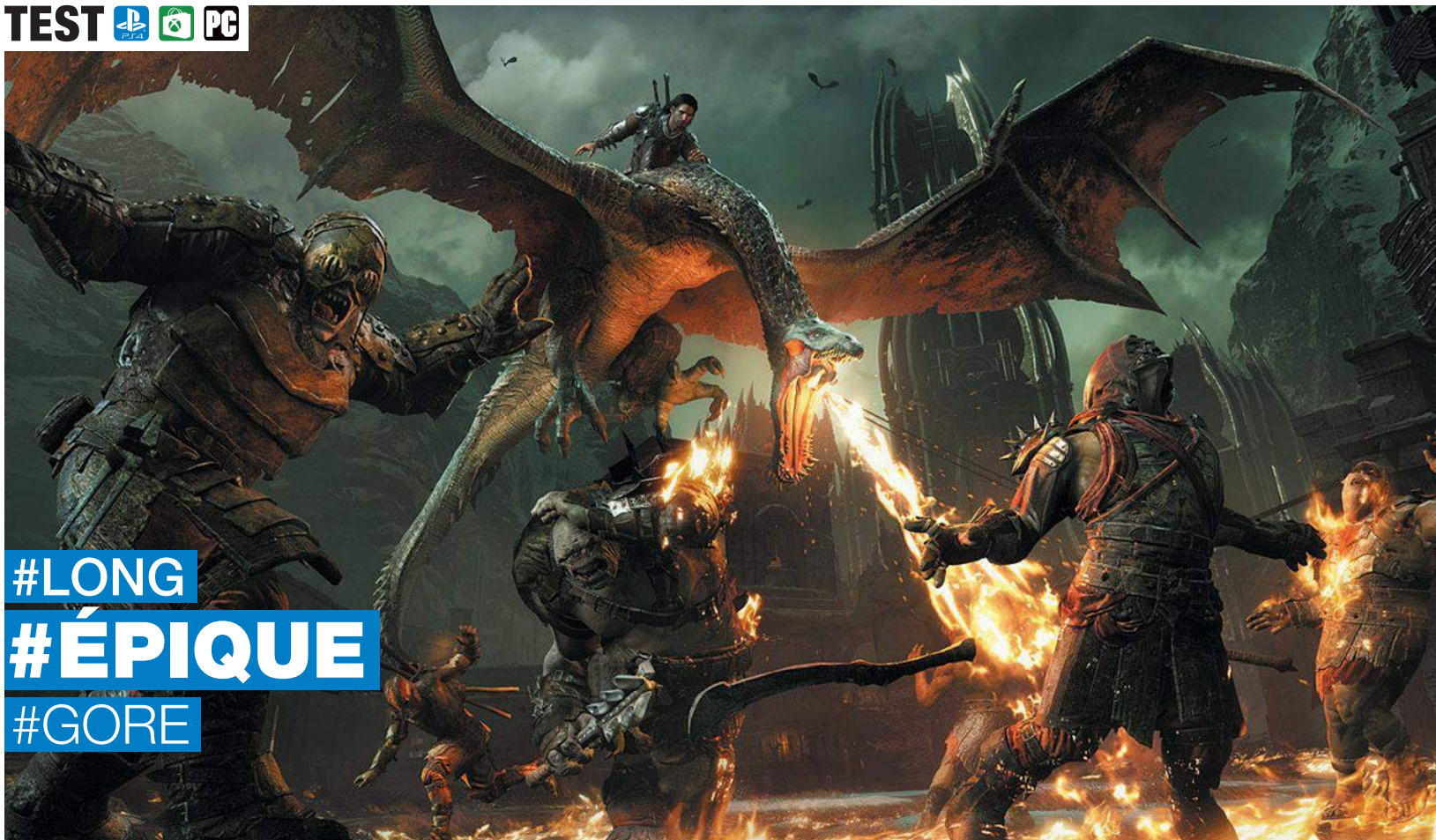
LA TECH FUT MILLIONNAIRE

C'est une technique qui fonctionne très bien dans *FUT* et qui vise les joueurs or et rares utilisés dans les premières semaines du jeu. Elle est parfaite pour les joueurs qui commencent à maîtriser les rouages de l'achat/revente et qui ont entre 20 000 et 50 000 crédits de budget. Elle consiste à acheter un joueur or et rare le moins cher possible, à un prix allant de 1 000 à 6 000 crédits. Le joueur doit disposer d'au moins 7 contrats et de 99 en forme pour qu'il soit intéressant aux yeux des acheteurs. Une fois que vous avez votre joueur, vous le relistez entre 800 et 1 000 crédits plus cher sur le marché des transferts. Comme pour la technique or non rare, vous pouvez agir à tout moment de la semaine.



LA TECH 59

Dernière méthode à préconiser tout au long de l'année, la tech 59 fonctionne surtout sur les gros joueurs. C'est la technique d'achat/revente la moins difficile à comprendre, mais la plus longue à mettre en place. La tech 59, en quelques mots, c'est profiter de la méconnaissance du prix du marché d'un joueur lorsqu'un utilisateur le met en vente. Par exemple, vous ciblez Thiago Silva. Le prix le plus bas en achat immédiat pour ce joueur est de 80 000 crédits, théoriquement. Il suffit de faire une recherche en demandant de n'afficher en « prix immédiat » que les éléments « Thiago Silva » en dessous de 75 000. N'arrêtez pas de spammer la fonction recherche et, dès que vous en avez un, achetez-le rapidement et remettez-le en vente à 80 000 ou un peu plus. Votre joueur sera donc bien positionné et partira très rapidement. La tech 59 fonctionne particulièrement bien sur les gros joueurs ou les joueurs en forme, mais il faut un peu de chance et beaucoup de temps pour espérer trouver un tel joueur. Maintenant, vous pouvez faire de très gros bénéfices.



#LONG
#ÉPIQUE
#GORE



Raphaël Lucas

La Terre du Milieu

L'Ombre de la guerre

Héros de *L'Ombre du Mordor*, Talion reprend du service dans une suite remplie de contenu et de quêtes épiques.

ÉDITEUR WARNER INTERACTIVE
GENRE ACTION-AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 18 +
PS4, XBOX ONE 70 €
PC 60 €
PAR LES CRÉATEURS DE
LA TERRE DU MILIEU :
L'OMBRE DU MORDOR

Le premier *Ombre de...* avait su captiver les joueurs par ses systèmes de jeu, malgré une certaine répétitivité de l'action et des emprunts manifestes à *Assassin's Creed*. Si certains mouvements sont toujours là, rappelant constamment la franchise d'Ubisoft, ce nouveau produit dérivé du *Seigneur des Anneaux* cinématographique se fait cependant plus nerveux, plus rapide, plus rentre-dedans que n'importe quelle aventure d'Ezio et consorts. Comme si Monolith Productions avait bien compris qu'il fallait dépasser les simples fondamentaux de ce

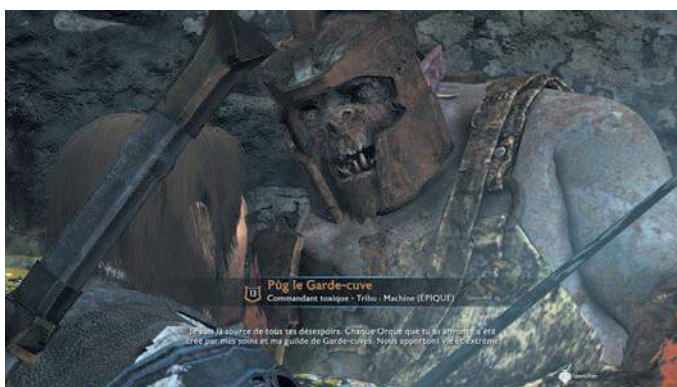
type de jouabilité pour se différencier et renouveler l'expérience. Vue de loin, cette suite s'avère d'abord très proche de *L'Ombre du Mordor*. Dans le détail, on remarque d'abord que les environnements se font plus variés (forteresses humaines, cavernes, montagnes enneigées) et qu'ils proposent aussi un level design plus dense et complexe, plein de plateformes et de bâtisses à utiliser pour cheminer. Ensuite, la plupart des éléments de jeu ont été mieux répartis sur les cartes. Ainsi, pour obtenir des renseignements, il faut interroger des orcs spécifiques, des « vers » qui se déplacent rarement seuls. Mieux, les missions scénarisées sont plus nombreuses et dirigent le joueur durant les premières heures de jeu. D'ailleurs, c'est toute l'aventure qui profite d'une histoire mieux écrite, plus équilibrée, avec des conflits constants entre Talion et le fantôme qui habite son corps, Celebrimbor, le créateur des fameux anneaux. Bref, il en résulte le sentiment que *L'Ombre du Mordor* était surtout une esquisse, un essai que sublime cette suite. De fait, l'intelligence de *L'Ombre de la*

guerre réside dans le fait d'être très progressif dans sa manière d'amener ses très nombreux éléments de jeu.

Épique à souhait

Si le fameux système Némésis fait ici son retour, il a été intégralement repensé. Les orcs à chasser ont par exemple un éventail de monologues/pouvoirs/forces/faiblesses bien

■ Chaque chef orc à ses particularités physiques et ses lignes de dialogues propres.





Aspirez l'énergie vitale des adversaires les moins puissants pour remplir votre jauge de vie.

25 % de parkour

S'infiltrer, tuer en silence en empruntant des voies aériennes constitue toujours une grosse partie du jeu.

40 % de combat

Grâce aux nouveaux pouvoirs débloqués à chaque niveau gagné, Talion devient rapidement une machine à tuer.

L'ADN DE LA TERRE DU MILIEU L'OMBRE DE LA GUERRE

20 % de gestion

Recruter ses hommes, choisir ses cibles pour gagner le meilleur matériel vous prendra un peu de temps.

15 % de sièges

Une fois votre armée constituée, attaquer les forteresses des Seigneurs de Sauron fera partie de vos objectifs.

Disons-le, il y a ici quelque chose de jouissif pour qui accroche à la proposition de cette *Ombre de la guerre*.

plus large que précédemment. C'est bien simple, à partir du niveau 10, chaque proie dispose d'une véritable personnalité qui s'exprime non seulement par ses tirades, mais aussi par sa manière de combattre. Il y a l'orc obsédé par le feu, celui qui ressuscite plusieurs fois d'affilée dans un état toujours plus pitoyable et vous traque, ou celui qui maltraite sa phalange sous vos yeux... En fonction de vos actions, leurs comportements peuvent aussi évoluer durant l'affrontement. Bref, c'est un véritable plaisir que de rencontrer chacun de ces adversaires uniques. Et ce d'autant plus qu'une fois passé l'Acte I, on pourra enfin recruter ses propres troupes d'orcs tout aussi uniques, s'attaquer à des forteresses de Sauron à dos de dragon, améliorer ses soldats, promouvoir ses chefs de guerre à des postes de fonction, etc., le tout dans une forme de fantasy guerrière ultra-violente phénoménale. Disons-le, il y a ici quelque chose de jouissif pour qui accroche à la proposition de cette *Ombre de la guerre*. Évidemment, vu le nombre d'unités sur le terrain, les bugs de collisions sont légion – mais sans impact sur la jouabilité. Le jeu est agréable à l'œil sans être vraiment beau, et la caméra n'est pas toujours là où on aimerait qu'elle soit. Mais qu'importe, au-delà de ces quelques considérations

techniques, *La Terre du Milieu : L'Ombre de la guerre* s'avère une belle surprise, fluide, dynamique, dont les plus belles histoires se construisent au sein même des systèmes de jeu. Par exemple, quand un allié contrôlé par l'intelligence artificielle massacre un boss alors qu'on allait trépasser sous les coups de ce dernier ou que notre dragon se fait massacrer par un Graug. ■

VERDICT

17/20

JOUABILITÉ

★★★★★

La prise en main est immédiate, et le jeu intègre ses fonctionnalités au fur et à mesure que l'on progresse dans l'histoire.

GRAPHISMES

★★★★★

Des textures juste correctes, mais la taille des cartes et le nombre d'ennemis affichés rendent l'ensemble très convaincant.

BANDE-SON

★★★★★

Le titre est bien doublé en anglais – un peu moins en français – et les thèmes musicaux se révèlent assez anecdotiques.

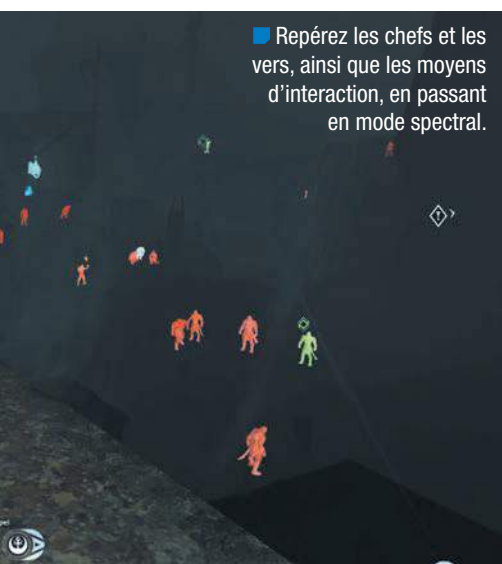
DURÉE DE VIE

★★★★★

Comptez une grosse trentaine d'heures (et plus) pour en voir la fin, et de multiples quêtes annexes sont disponibles.

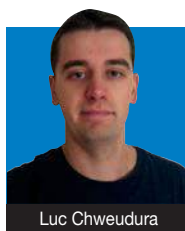
Plus qu'une suite, *L'Ombre de la guerre* métamorphose chaque élément de son prédécesseur. Tout est plus rapide, plus fluide, plus naturel avec des assauts de forteresse qui promettent quelques sueurs froides et passages épiques. Épatant.

Repérez les chefs et les vers, ainsi que les moyens d'interaction, en passant en mode spectral.





#MAGNIFIQUE
#RÉALISTE
#COMPLET



Luc Chweudura

NBA 2K18

Toujours plus beau, plus complet et plus réaliste, *NBA 2K18* vient encore de repousser les limites en matière de simulation sportive. Comme d'habitude...

L'avantage avec la série de chez 2K Sports, c'est qu'à chaque nouvel opus, on n'est jamais déçu. *NBA 2K18* ne déroge pas à la règle en proposant aux amateurs de basket un gameplay à la hauteur de la détente de Zach Lavine. Graphiquement et techniquement, c'est clairement ce qui se fait de mieux en tant que simulation sportive. Dès l'entre-deux, la claque est impressionnante, même pour les habitués. Les ajustements réalisés par Visual

ÉDITEUR 2K SPORTS
GENRE BASKET
JOUEURS 1 À 4
(10 ONLINE)
PEGI 3+
PS4, XBOX ONE 50 €
PS3, 360, PC 40 €
PAR LES CRÉATEURS DE
NBA 2K17

Concepts sur les dribbles et les tirs, entre autres, offrent de nouvelles possibilités en attaque. Côté défense, la lutte aérienne sur les tentatives de dunks ou layups, est encore plus réaliste. Les défenseurs n'hésitent plus à se contorsionner pour contrer sans pour autant se voir siffler la faute à chaque contact. Chaque match est donc une véritable partie de plaisir, que ce soit contre un ami ou contre l'IA que vous allez affronter tout au long de l'année dans les différents modes de jeu.

année, vous permettra de gérer une franchise sur plusieurs années. Seul point noir, les temps de chargement. Un détail embêtant, surtout en Carrière, qui ne parviendra tout de même pas à gâcher votre plaisir. ■

La lutte aérienne, sur les tentatives de dunks ou layups, est criante de réalisme.

■ La jauge de shoot est désormais repositionnée à côté de la main des joueurs.



Des modes prenants

Si l'on notera l'arrivée des équipes All-Time, regroupant les meilleurs joueurs d'une équipe, c'est du côté des modes GM et Carrière, toujours aussi prenants, que vous risquez de passer de nombreuses heures. Le mode Carrière, vous mettra dans la peau d'un ancien joueur de street tandis que le mode Manager, légèrement scénarisé cette



VERDICT 19/20

JOUABILITÉ ★★★★★

En ajoutant de nouvelles animations et en revoyant la mécanique des shoots, Visual Concepts repousse les limites du réalisme.

GRAPHISMES ★★★★★

Comme chaque année, le jeu et les joueurs sont criants de vérité. Les développeurs ont à nouveau amélioré leur copie.

BANDE-SON ★★★★★

L'ambiance dans les enceintes, les clameurs du public et la musique des menus font le job. On s'y croirait !

DURÉE DE VIE ★★★★★

Entre le mode Carrière, le mode GM et l'ajout des équipes All-Time, il y a de quoi faire. Et c'est compter sans le jeu en ligne.

NBA 2K18 tiendra en haleine tout au long de l'année les amateurs de basket tout comme les néophytes. Durée de vie, jouabilité et graphisme, tout y est ! Une référence en la matière.



Dishonored : La Mort de l'Outsider

Pour en finir avec *Dishonored*, et sans doute passer à autre chose, Arkane Studios met en scène Billie Lurk, une tueuse déjà croisée.

Aller au cœur du sujet. Rapidement. C'est sans doute ce que se sont dits les développeurs de cet épisode particulier, entre suite et DLC standalone, puisque Billie Lurk, l'héroïne, gagne tous ses pouvoirs au bout d'une petite heure de jeu. Ici, pas d'arbre de compétences, seuls les charmes d'os permettent de modifier sensiblement le personnage et ses attributs. De même le système de chaos a quasiment disparu, laissant la

ÉDITEUR BETHESDA
GENRE ACTION-INFILTRATION
JOUEUR 1
PEGI 18+
PS4, XBOX ONE, PC 30 €
PAR LES CRÉATEURS DE DISHONORED

place à des choix écrits, et notamment pour décider de l'issue de l'aventure. Bref, dans cette *Mort de l'Outsider*, il n'y en a que pour l'infiltration et l'action avec un level design toujours aussi vertical et soigné, et la possibilité de résoudre chaque macro-puzzle (les niveaux) de plusieurs manières. Cependant, la difficulté ayant été rehaussée et le nombre de gardes augmenté, il est nécessaire de faire un bon usage de vos pouvoirs : voler

le visage d'un civil ou d'un garde, se déplacer en esprit pour marquer les ennemis ou objets, ou se téléporter dans un ennemi pour le faire exploser, vous n'avez que l'embarras du choix ! À noter un mode qui permet de jouer à ce *Dishonored* avec les pouvoirs du deuxième volet. ■ **Raphaël Lucas**

VERDICT 16/20

Cette conclusion (oui !) de la série ne manque pas de panache malgré la réutilisation de certains décors de l'épisode 2, heureusement modifiés. Il vaut mieux avoir joué aux précédents épisodes pour tout comprendre.



Dragon's Dogma : Dark Arisen

Quand Capcom mélange le système de combat à la *DMC* et une esthétique de RPG occidental, le résultat, désormais en HD, ne peut qu'être étonnant.

ÉDITEUR CAPCOM
GENRE RPG
JOUEUR 1
PEGI 12+
PS4, XBOX ONE 25 €
PC 14 €
PAR LES CRÉATEURS DE DEVIL MAY CRY

Sorti sur PS3 et Xbox 360, *Dragon's Dogma* avait tout de l'objet étrange. Pensez donc, un action-RPG en équipe, développé par Capcom, où l'on est accompagné de « pions » (des personnages créés d'autres joueurs ou par Capcom qui combattent et renseignent le joueur sur le monde) et où dragons, basilic et autres créatures de *Donjons & Dragons* rôdent en liberté dans un monde ouvert. Presque une lettre d'amour

au jeu de rôle papier qui a tout fondé (*D&D* donc). D'ailleurs, les initiales ne trompent pas... Repris en main et allongé avec l'extension *Dark Arisen*, *DD* revient dans une version remasterisée qui comprend tous les DLC parus. Rien de nouveau donc à l'horizon : plus joli, plus fluide que sur PS3 et Xbox 360, *Dragon's Dogma* demeure ce titre qui mélange *Shadow of the Colossus* (on escalade les boss), *Skyrim* et des combats à la *DMC*.

Amusant, le titre montre ses faiblesses dans sa gestion du monde ouvert (vide avec des quêtes fedex), dans ses menus (lourds, à l'ancienne) ou dans le bavardage incessant des pions. Mais les affrontements, souvent titanesques, ou les donjons, atmosphériques, ratrapent ces écueils. ■ **Raphaël Lucas**

VERDICT 15/20

Un bon moyen de découvrir un titre original, plein de bonnes idées et de combats inoubliables, et proposé à petit prix. Mais de nombreux défauts de conception peuvent finir par décourager même les plus téméraires.



#DÉCLINAISON

#FAN-SERVICE

#ÉPIQUE



Ghislain Masson

Total War: Warhammer II

Après la pseudo Europe du Vieux Monde, place aux autres régions et peuples de l'univers de *Warhammer*, pour le combat entre l'exotisme et la redite.

Pendant des années, les fans du jeu de figurine *Warhammer* ont dépensé des fortunes pour acquérir leurs armées de plomb ou de plastique. Désormais, c'est le jeu vidéo qui vise le portefeuille, et ce deuxième *Total Warhammer* est un parfait guet-apens pécuniaire. Quasi-copie carbone du premier opus, à quelques corrections de bugs et nouveaux environnements près, il s'en différencie en

ÉDITEUR SEGA
GENRE STRATÉGIE, GESTION
JOUEURS 1 (2 ONLINE)
PEGI 16+
PC 60 €
PAR LES CRÉATEURS DE
TOTAL WAR SHOGUN 2,
TOTAL WAR ATTILA

prenant place dans une autre partie du monde (l'équivalent de l'Afrique et des Amériques) et avec d'autres factions. Que ce soient les fourbes et nombreux skavens, les puissants et imprévisibles Hommes Lézards, les manipulateurs Hauts Elfes ou les sornois Elfes Noirs, chacune de ces factions offre une façon de jouer un peu différente. La réalisation est impeccable et colle au plus près aux créations de Games Workshop.

Un total et l'addition

Une grande campagne met en scène ces nouveaux venus. Elle s'articule autour d'un mystérieux Vortex protégeant l'univers du Chaos. Des quêtes et missions secondaires se concentrent sur cet objectif tout en canalisant la partie gestion du jeu ce qui donne une tension permanente et de nombreux choix stratégiques. Aussi épique que difficile, cette campagne est sans doute ce qui s'est fait de mieux dans la série des *Total War*. Et prochainement, après un patch, il sera possible de réunir toutes les factions du 1 et du 2 dans les mêmes parties. En attendant, la gestion économique reste sommaire, l'IA n'est pas toujours au mieux pour gérer les formations et

surtout cette suite ressemble fortement au premier opus. Si l'on ajoute le prix des DLC et des deux jeux, l'addition est sacrément salée pour réunir tout *Warhammer*. La qualité est au rendez-vous, mais à quel prix ? ■

Sans doute l'une des meilleures campagnes de la série *Total War*.

■ Les armes en Malepierre Skavens sont aussi corrompues et peu fiables qu'efficaces.



VERDICT

15/20

JOUABILITÉ

★★★★★

Le jeu est difficile et l'IA pas toujours assez autonome pour mener vos troupes sur le champ de bataille.

GRAPHISMES

★★★★★

C'est fidèle à l'esthétique *Warhammer* qui peut diviser. Les batailles avec des centaines de combattants restent impressionnantes.

BANDE-SON

★★★★★

Les musiques font le boulot, les voix sont un peu caricaturales, mais contribuent à l'ambiance, bien que certaines restent non traduites.

DURÉE DE VIE

★★★★★

Même si cela peut devenir répétitif, gagner avec chaque faction, dont les différences offrent une excellente rejouabilité, peut prendre un moment.

Cet opus est un excellent jeu. Mais il n'est jamais que la deuxième moitié, voire un peu moins, d'un jeu plus vaste et déjà vu l'an dernier. Alors le rapport qualité-prix en prend un sacré coup.



Pokkén Tournament DX

Après *Mario Kart*, c'est *Pokkén Tournament* qui revient avec une version dite *Deluxe*. Comme quoi, ce mélange improbable a bien son public.

Pokkén *Tournament* avait été accueilli avec circonspection lorsqu'il était sorti sur Wii U. Et pour cause, ce qui ressemble vaguement à la rencontre entre les Pokémon et le jeu de combat *Tekken* paraît carrément contre-nature. Pourtant, le jeu de Bandai Namco a su se trouver un public et a même réussi à se frayer un chemin jusqu'à la scène e-sport. Pas au point d'éclipser le jeu principal de l'éditeur, et ce peut-être parce que

ÉDITEUR NINTENDO
GENRE COMBAT
JOUEURS 1 OU 2
PEGI 7+
SWITCH 60 €
PAR LES CRÉATEURS DE *TEKKEN 7*

certains éléments en font un titre pas si accessible, malgré une simplicité apparente. Comme l'alternance régulière entre les phases de terrain et de duel qui rend *Pokkén* un peu complexe à appréhender. Toutefois, les fans qui décideront de poursuivre l'aventure sur Switch devraient apprécier à leur juste valeur les différents ajouts. Ainsi, les personnages exclusifs à la version arcade sont désormais disponibles sur console, en plus d'Archéduc,

tout droit venu de *Pokémon Soleil* et *Lune* spécialement pour l'occasion. En outre, la possibilité de connecter deux consoles localement permet à deux joueurs de mieux profiter du jeu local, puisque chaque participant peut voir l'action selon un angle de caméra idéal. ■ **Benoît Barry**

VERDICT 14/20

Un peu plus beau et fluide, ce *Pokkén Tournament DX* apporte de nouveaux personnages ainsi que des options. Mais il reste réservé à ceux qui adhèrent à son concept assez spécial ou aux plus grands mordus de *Pokémon*.



Rayman Legends Definitive Edition

Le héros démembré de Michel Ancel cède à la mode de l'édition définitive, spécialement pour la Nintendo Switch.

ÉDITEUR UBISOFT
GENRE PLATEFORME
JOUEURS 1 (4 ONLINE)
PEGI 7+
SWITCH 40 €
PAR LES CRÉATEURS DE *RAYMAN ORIGINS*

Si *Mario Odyssey* occupe le terrain de la plateforme 3D sur Switch, celui de la plateforme 2D n'est pas totalement vacant, comme le montre la ribambelle de titres indés disponibles sur la machine. Avec *Rayman Legends*, la Switch accueille néanmoins un titre d'envergure. Il n'est pas nouveau, certes, mais c'est un jeu soigné jusqu'à la moelle pour tous ceux qui auraient manqué les nombreuses moutures sorties sur les

machines de génération précédente. Ses graphismes 2D, qui avaient fait sensation à l'époque, n'ont pas vieilli, tout comme sa maniabilité et son contenu qui se montre toujours très généreux, voire un peu plus encore. Cette édition définitive accueille en effet de nouvelles options pour le mode Kung Foot, qui peut être joué sous forme de tournoi, en solo contre l'intelligence artificielle ou à plusieurs, notamment en connectant plusieurs

consoles. Enfin, les fonctions tactile et gyroscopique permettent de conserver les mécaniques de jeu qui étaient jusqu'alors propres à la version Wii U : les niveaux mettant en scène Murphy peuvent ainsi être joués comme les développeurs l'avaient envisagé au départ. ■ **Benoît Barry**

VERDICT 18/20

Rayman Legends n'a pas pris une ride et reste un excellent jeu de plateforme. On peut certes se contenter des versions précédentes, à moins de vouloir profiter de la modularité de la Switch qui facilite notamment le jeu à plusieurs.



WRC 7

Après un *WRC 6* qui n'a pas convaincu grand monde, le développeur français Kylotonn revient avec un septième épisode qui corrige enfin le tir.

Les joueurs invétérés de la licence ne seront pas déboussolés par cette suite qui propose exactement la même chose que l'année précédente. Un mode Carrière qui se déroule dans trois catégories avec la Junior WRC, la WRC 2 et la catégorie reine WRC; un mode Défi avec des challenges en ligne limités dans le temps et enfin un multijoueur qui propose un écran scindé pour deux joueurs. Un dernier point qui fait mal à la concurrence puisque

ÉDITEUR BIGBEN
INTERACTIVE
GENRE COURSE
JOUEURS 1 OU 2
(8 ONLINE)
PEGI 3+
PS4, XBOX ONE 70 €
PC 40 €
PAR LES CRÉATEURS DE
FLATOUT 4

totallement absent dans *DiRT 4* notamment. Manette en mains, il faut avouer qu'il y a du mieux dans ce *WRC 7* avec des différences notables de comportement entre les tractions et les quatre roues motrices. Cela est accentué par des spéciales davantage bosselées qui offrent des sensations plus réalistes dans la conduite. Néanmoins, il y a encore un gouffre entre ce septième opus et les titres de Codemasters qui réussissent à mieux transmettre les petites nuances

de grip sur ces types de terrains. Quant à la partie technique, elle a su évoluer dans le bon sens avec des effets plus convaincants. Mais on ne peut pas en dire autant de la modélisation des dégâts bien trop légère ou d'un cockpit qui ne possède pas de tachymètre fonctionnel. Aïe. ■ **Thomas Bortolin**

VERDICT **13/20**

On ne peut pas dire que ce soit le jeu de course de l'année, mais il y a clairement du mieux dans cet épisode 7. Si Kylotonn continue sur cette voie, *WRC 8* pourrait devenir un jeu de rallye incontournable pour les fans.



Blue Reflection

À la course au *Persona*-like, *Blue Reflection* paraît de prime abord un concurrent plutôt sérieux. Avant de dévoiler son manque cruel d'ambitions...

ÉDITEUR KOEI TECMO
GENRE JRPG
JOUEUR 1
PEGI 16+
PS4, PC 60 €
PAR LES CRÉATEURS DE
NIGHTS OF AZURE

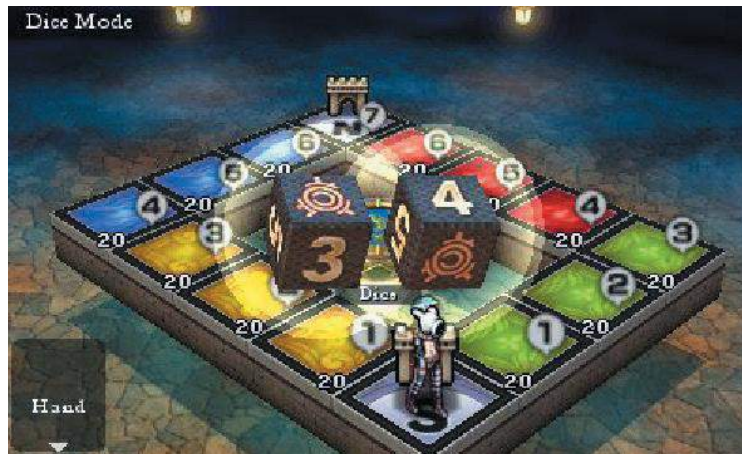
Imaginez : des lycéennes qui suivent des cours dans la vie réelle et se transforment en super-héroïnes dans des mondes oniriques pour combattre les forces du mal. Entre chaque plongée dans ces univers parallèles, Hinako et ses deux compagnes, les sœurs Shijou, aident les autres étudiantes à résoudre leurs problèmes de cœur ou sortent le soir avec certaines de manière à augmenter les liens qui les unissent. Dit comme cela, *Blue Reflection* paraît une

copie féminisée, façon *Sailor Moon*, de *Persona 5*. Et il est vrai que le titre de Gust (la série des *Atelier*) a bien du mal à cacher son inspiration, malgré des systèmes (combat, expérience en fonction de l'avancée dans l'histoire) très différents de ceux d'Atlus. De fait, *Blue Reflection* adopte un rythme plus posé, presque lent, son casting de personnages jouables est limité à trois, son esthétique s'avère d'un classicisme absolu et son intrigue est beaucoup moins sombre

que le titre d'Atlus. À noter que le jeu est en japonais sous-titré en anglais et que, Gust oblige, la coquinerie (T-shirts mouillés et autres petites culottes) s'invite souvent... ■ **Raphaël Lucas**

VERDICT **13/20**

Agréable JRPG sans grandes prétentions, *Blue Reflection* manque cependant de dynamisme et d'une esthétique plus marquée pour toucher le fan de *Persona*. Intéressant, agréable, mais franchement dispensable.



Culdcept Revolt

Inconnu ou presque en Occident, la série *Culdcept* fête ses vingt ans d'existence avec un volet pensé pour la 3DS. De quoi découvrir la franchise.

Prenez un plateau de Monopoly dans une main et un jeu de cartes façon *Magic* dans l'autre. Mélangez, coupez et distribuez, vous aurez à peu près tous les éléments de *Culdcept Revolt*, dernier épisode en date d'une série plutôt confidentielle. Ici, sur un plateau aux cases colorées qui représentent chacune un type de terrain (Terre, Feu, Air, etc.), notre héros et son adversaire circulent, posent leurs cartes de créature en fonction

ÉDITEUR NIS AMERICA
GENRE JRPG
JOUEUR 1 (4 ONLINE)
PEGI 12+
3DS 40 €
PAR LES CRÉATEURS DE CULDCEPT SAGA

des éléments et de leurs arrêts. Si, après un lancer de dés, l'ennemi tombe sur une case occupée par un de nos minions, il doit soit payer une taxe, soit faire combattre une de ses créatures. Simple en apparence, plein de petites règles, *Culdcept Revolt* paraît dense et profond. De prime abord. Cependant, passé la surprise de ce jeu de plateau scénarisé comme un RPG (héros amnésique, révolte) et de ses astucieuses mécaniques, on se rend

compte que la machine ne fait pas le poids, et que l'histoire de *Culdcept Revolt* n'a finalement rien de palpitant. Reste alors le multijoueur où il sera possible d'affronter des joueurs avec leurs propres decks de carte. Anglophobes attention, le jeu n'a pas été traduit en français. ■ **Raphaël Lucas**

VERDICT 14/20

Astucieux et plein de bonnes idées qui demanderaient à être un peu plus creusées, *Culdcept Revolt* ne dévoile véritablement ses atouts qu'en multijoueur (local ou en ligne). Original, frais et addictif.



Yo-kai Watch 2 Spectres Psychiques

Reprenant la pratique initiée par *Pokémon* à ses débuts, *Yo-kai Watch 2* nous revient dans une variante qui est également la plus complète.

ÉDITEUR NINTENDO
GENRE RPG
JOUEURS 1 (4 ONLINE)
PEGI 7+
PS4 40 €
PAR LES CRÉATEURS DE PROFESSEUR LAYTON, INAZUMA ELEVEN, YO-KAI WATCH

Comme pour les précédentes versions, le scénario de *Spectres Psychiques* ne présente que de légères différences et subtilités à l'image de l'introduction du jeu, dans laquelle s'incruste un troisième Yo-kai Perfide. Level-5 a d'ailleurs pensé à tous les joueurs ayant déjà terminé *Fantôme bouffis* ou *Esprits farceurs* (en test dans *JVM* n° 196) en leur proposant de reprendre leur sauvegarde. Ils n'auront donc pas à refaire tout le jeu

pour profiter des nouveautés de cette version, pour la plupart accessibles une fois l'histoire terminée. C'est ainsi douze nouvelles quêtes exclusives qui attendent les fans de la série. Elles leur en révéleront plus sur certains Yo-kai emblématiques comme Lady Perpétua, Whisper ou encore le mystérieux Darknyan. *Spectres Psychiques* offre surtout pour la première fois l'opportunité de se lier d'amitié avec quinze Yo-kai Perfides qui constituent

désormais une véritable tribu, et une nouvelle zone à explorer, Gera Gera Land, un parc d'attractions pour Yo-kai. Le jeu encourage la connexion avec les autres versions afin d'explorer de nouveaux donjons, d'affronter des boss inédits, mais également de se lier d'amitié avec des Yo-kai exclusifs. ■ **Filipe Canelas**

VERDICT 16/20

Si vous possédez déjà *Fantôme bouffis* ou *Esprits farceurs*, cet épisode n'est vraiment pas indispensable à moins d'être un fan absolu des Yo-kai. En revanche, pour les autres, c'est définitivement la version ultime à avoir.

À TÉLÉCHARGER

TEST 



#LONG

#COOPÉRATIF

#PASSIONNANT



Raphaël Lucas

Divinity : Original Sin 2

Suite à leur coup de maître, les spécialistes belges du RPG reviennent avec une suite qui devait approfondir chaque élément d'*Original Sin*. Et c'est réussi.

Ceux qui ont joué au premier *Original Sin* seront en terrain connu. On retrouve ici le système de combat au tour par tour avec gestion de l'environnement et des éléments présents sur la carte (feu, eau, brouillard, électricité, etc.), les dialogues à choix multiples entre les différents personnages de l'équipe (ici, quatre personnages), etc. Mais Larian Studios ne s'est pas arrêté en si bon chemin et, en plus d'une intrigue

ÉDITEUR LARIAN STUDIOS
GENRE RPG
JOUEURS 1 OU 2
(4 ONLINE)
PEGI 16+
STEAM 45 €
PAR LES CRÉATEURS DE
DIVINITY : ORIGINAL SIN

plus maîtrisée oscillant toujours entre sérieux et humour, le studio a peaufiné son ouvrage et ses systèmes de jeu.

Du vrai RPG ?

Original Sin 2 propose non seulement six personnages aux histoires personnelles qui rejaillissent dans la narration (avec des interactions/inimitiés au sein même du groupe), mais aussi la possibilité de créer ses propres héros en utilisant des mots-clés qui influent sur le scénario et les dialogues. Même si vous optez pour cette dernière solution, il sera toujours possible d'engager ces personnages scénarisés durant la campagne et de les voir mener leurs propres quêtes. En coopération à deux joueurs en écran split ou à quatre en ligne, ce système de « tags » qui définissent les protagonistes permet de jouer son ou ses rôles comme dans aucun RPG jusque-là, le monde répondant à chaque action du joueur. D'ailleurs, il est possible de terminer une même quête de multiples manières. En outre, le jeu propose du multijoueur compétitif en arène, avec des affrontements passionnants demandant de gérer parfaitement le système de jeu, ainsi qu'un mode de création et de gestion de parties qui,

aujourd'hui, est sans doute ce qui se rapproche le plus d'un jeu de rôle papier. Dans ce *Original Sin*, seuls une difficulté parfois mal équilibrée et quelques bugs peuvent gâcher un peu le plaisir. ■

VERDICT

18/20

JOUABILITÉ

★★★★★

Passé quelques problèmes de caméra, on prend en main *Divinity 2* rapidement, comme n'importe quel RPG sur PC.

GRAPHISMES

★★★★★

Entre l'esthétique colorée, l'attention apportée aux détails, le monde du nouveau jeu Larian est un véritable bonheur à arpenter.

BANDE-SON

★★★★★

Avec ses voix en anglais (dont même un narrateur) parfaites et ses compositions enchanteresses, ce *Divinity*-là séduit.

DURÉE DE VIE

★★★★★

Comptez 70 à 100 heures pour voir la fin de ce RPG qui ne se moque pas du joueur avec des quêtes magnifiquement écrites.

Ce système de « tags » permet de jouer son ou ses rôles comme dans aucun RPG jusque-là...



■ Lors de la création de votre héros, il est aussi possible de choisir son thème musical pour les combats.



Cuphead

On a cru qu'il n'allait jamais arriver. Et pourtant ! *Cuphead* sort enfin pour notre plus grand plaisir et nous renvoie quelques années en arrière.

Qu'on se le dise, *Cuphead* est avant tout un boss fight plus qu'un véritable jeu de plateforme. En effet, environ 70 % de ses stages sont dédiés à des antagonistes faisant cinq fois la taille du héros. On se voit ainsi affronter à tour de rôle un clown sur une autotamponneuse, deux crapauds dans un restaurant ou encore un train fantôme. Tous ont plusieurs phases différentes qu'il va falloir apprendre, le plus souvent en mourant

ÉDITEUR STUDIO MDHR
GENRE ACTION
JOUEURS 1 OU 2
PEGI 3+
XBOX ONE, PC 20 €
PAR LES CRÉATEURS DE...
C'EST LEUR PREMIER JEU

de nombreuses, très nombreuses fois avant de parvenir au bout du combat. Difficile, parfois limite dans sa lisibilité, *Cuphead* répond en revanche au doigt et à l'œil avec une jouabilité simple et précise. Le gameplay possède d'ailleurs quelques spécificités avec la possibilité d'améliorer les modes de tirs ou la résistance du personnage. Deux joueurs peuvent coopérer, rendant l'épreuve un peu plus facile, mais on regrette quelque peu que cela ne

soit qu'en local. Enfin, que dire de cette direction artistique qui fera assurément date dans le jeu vidéo cette année ? Un clin d'œil magistral aux dessins animés du siècle passé (notamment ceux de Disney) le tout sur fond de musiques jazzy de premier ordre. ■

Thomas Bortolin

VERDICT 17/20

Il est clair que *Cuphead* vous donnera du fil à retordre. Difficile, parfois illisible à deux, le titre du studio MDHR sait pourtant récompenser le joueur à sa juste valeur. Un die and retry assumé et réussi.



Nioh : Conclusion du Bain de Sang

Conclusion du voyage du samouraï blond William en terre nippone, ce troisième et dernier DLC n'est avare ni en difficulté, ni en contenu avec une nouveau mode à la clé.

ÉDITEUR SONY
GENRE ACTION-RPG
JOUEURS 1 (2 ONLINE)
PEGI 16+
PS STORE 10 €
PAR LES CRÉATEURS DE
NINJA GAIDEN

Si les deux premiers contenus téléchargeables avaient apporté de nouveaux décors, une trame scénaristique supplémentaire, quelques monstres inédits, et mettaient l'accent sur des armes jusqu'ici passées au second plan, ils se contentaient de reprendre les ingrédients du succès de *Nioh*. *Conclusion du Bain de Sang*, en plus d'un final épique avec la dernière bataille de William dans une Osaka toujours infestée

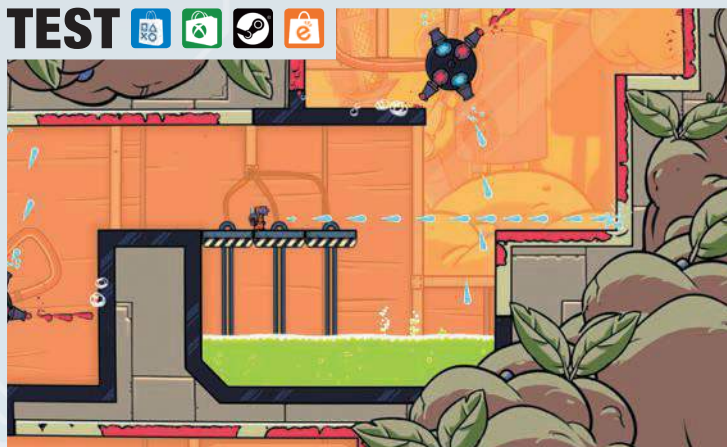
de Yokai (les fameux démons japonais) propose un challenge élevé. Et mieux vaut avoir monté les capacités de son perso avant de se lancer, pour faire face notamment aux redoutables démons à quatre bras, tous armés d'un katana. Surtout, le mode Abysses offre un challenge de taille aux meilleurs joueurs ; chaque palier propose un affrontement avec un boss, un combat durant lequel vous souffrez de quatre afflictions à moins de parcourir

au préalable quatre niveaux pour vous en débarrasser. Dans ce monde parallèle, les objets récoltés peuvent être corrompus, les soins sont limités et la précieuse Amrita se perd facilement : jusqu'à quel palier parviendrez-vous ? Un DLC digne du bouquet final attendu. ■

Vincent Oms

VERDICT 17/20

Avec une ambiance de fin du monde appropriée, de nouveaux ennemis puissants et toujours des esprits gardiens à récupérer, cette dernière sortie en territoire Yokai offre aussi un mode inédit doté d'un challenge relevé.



Splasher

Derrière ce jeu de plateforme 2D coloré et énergique se dissimule la Splashteam, une équipe composée d'une jolie poignée de talents français...

L'ex-game designer et level designer chez Ubisoft Romain Claude (*Rayman Legends*, *Rayman Origins*...), l'illustrateur Richard «Gromy» Vatinel, le compositeur et sound designer Aymeric Schwartz (*Absolver*, *Soldats inconnus*) ou encore le youtubeur expert du speedrun RealMyop... Tous ces créateurs se sont réunis pour concevoir ce *Splasher* doté d'un level design particulièrement astucieux. Au fil de vingt-deux

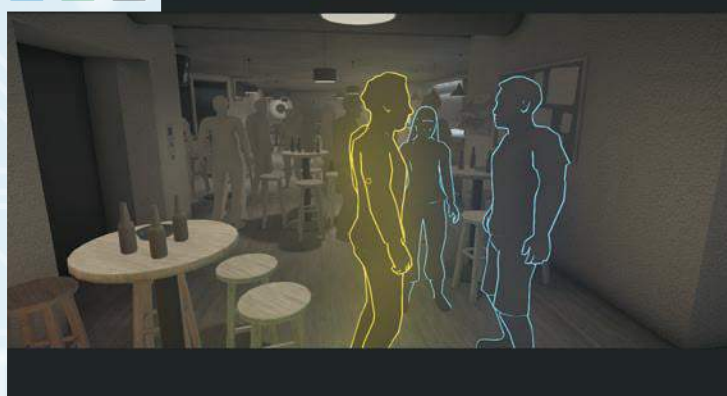
ÉDITEUR THE SIDEKICKS
GENRE PLATEFORME-SHOOT
JOUEUR 1
PEGI 7+
PS STORE, MXBOX, STEAM, SWITCH 15 €
PAR LES CRÉATEURS DE... C'EST LEUR PREMIER JEU

niveaux truffés de pièges et à la difficulté progressive, l'objectif est ici de délivrer, au sein d'une usine de peintures, tous les compagnons ouvriers du héros, retenus prisonniers par un patron infâme. Outre le message social en filigrane, c'est surtout le gameplay millimétré qui donne tout son intérêt à l'aventure. Car le joueur est capable de projeter différentes couleurs de peinture aux effets variés (adhésion aux parois avec la peinture rouge, rebond

démultiplié avec l'orange...), ainsi qu'un jet d'eau nettoyant n'importe quelle surface. Si la grande inertie du héros peut agacer, de même que son système de visée pas optimal, *Splasher* apparaît toutefois comme une réussite et une valeur sûre du genre plateforme. ■ **Olivier Lehmann**

VERDICT 16/20

Chapeau aux créateurs français de ce jeu de plateforme au look séduisant de cartoon et pourvu d'un gameplay maîtrisé ! Certes, à cause de l'inertie du héros, le challenge est relevé, mais le jeu en vaut la chandelle !



Fragments of Him

Cette aventure d'origine hollandaise prouve que le genre narratif n'engendre pas toujours un jeu réussi, malgré toute la bonne volonté des développeurs...

ÉDITEUR SASSYBOT
GENRE AVENTURE NARRATIVE
JOUEUR 1
PEGI 16+
PS STORE, MXBOX, STEAM 10 €
PAR LES CRÉATEURS DE DEAR STRANGER, DJ SIMULATOR 2017

À la mort soudaine d'un jeune homme, les amis et la famille de ce dernier se trouvent en état de choc. Voilà le point de départ de cette aventure narrative qui passe en revue successivement différents points de vue (amie, mère...) sur la personnalité et le passé du défunt. À travers une trentaine de séquences, dont certaines ne se débloquent qu'en choisissant les bonnes options, le jeu a le mérite d'aborder certains thèmes

peu fréquents dans le jeu vidéo, comme la bisexualité. Pour déclencher automatiquement ces scènes, il faut se déplacer en vue subjective et cliquer sur les objets ou silhouettes entourés d'un halo jaune. Problèmes : l'aventure est dépourvue d'une réelle mise en scène et affiche également, à tous les niveaux, un trop grand minimalisme. Ainsi, outre une esthétique assez pauvre, l'interactivité se trouve réduite à son strict minimum : il faut par

exemple cliquer tous les deux mètres sur le personnage pour déclencher une action sans intérêt, comme se laver les mains. De même, les temps de chargement apparaissent très longs et l'histoire – tout en anglais y compris les sous-titres – se révèle peu intéressante. ■ **Olivier Lehmann**

VERDICT 11/20

Si le point de départ de cette aventure (la perte d'un être cher) s'avère intrigant, le joueur déchant au fil de séquences ennuyeuses et à l'interactivité de pacotille. Reste la musique, superbe...



Ruiner

Cette aventure cyberpunk se révèle aussi réussie que surprenante. Pas étonnant, elle est le fruit du travail d'anciens développeurs de la saga *The Witcher*...

Fondé en décembre 2014, le studio Reikon Games réunit des développeurs ayant travaillé sur des titres prestigieux, dont *The Witcher 3*, *Dead Island* ou encore *Cyberpunk 2077*. Trois ans plus tard, *Ruiner* naît et prouve une fois de plus que les développeurs polonais sont les champions du cyberpunk de pixels (voir le mois dernier *Observer*). Ainsi, cette aventure futuriste, dont l'action se déroule en vue isométrique,

ÉDITEUR DEVOLVER DIGITAL
GENRE ACTION
JOUEUR 1
PEGI 18+
PS STORE, M constitue **XBOX, STEAM** 20 €
PAR LES CRÉATEURS DE... C'EST LEUR PREMIER JEU

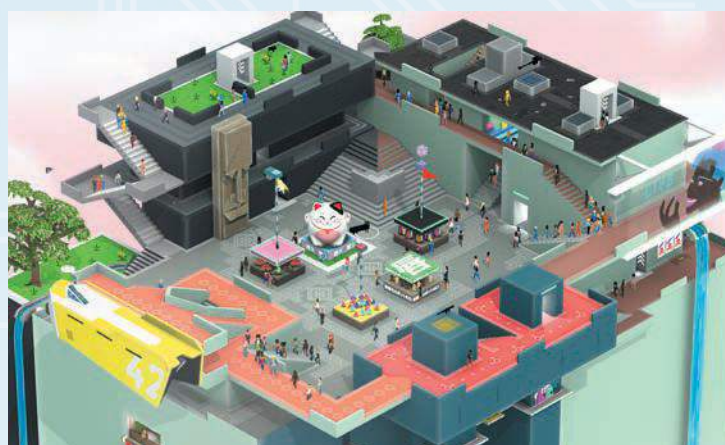
propulse le joueur dans la peau d'un sociopathe équipé d'implants cybernétiques, à la recherche de son frère et guidé par une mystérieuse hackeuse. Si le scénario, émaillé de cinématiques dessinées sans grand intérêt, se révèle assez faiblard, en revanche l'action est, elle, aussi violente que jouissive. Grâce à un arsenal évolutif et une soixantaine de compétences à débloquent, le joueur peut défouailler, trancher et pulvériser avec plaisir,

d'autant que la maniabilité s'avère excellente, le joystick droit servant à diriger les tirs. Servi par une musique électronique au top et des graphismes superbes évoquant l'univers du film *Blade Runner*, *Ruiner* constitue une des révélations vidéoludiques de cette fin d'année. ■

Olivier Lehmann

VERDICT 17/20

Esthétique superbe retranscrivant une ambiance cyberpunk de premier ordre, action dynamique et subtile, challenge parfaitement dosé... Sacrée pépite que ce *Ruiner* qui aurait simplement mérité une histoire à la hauteur.



Tokyo 42

Place à l'infiniment petit dans cette aventure étonnante, au croisement de *Syndicate* et du tout premier *Grand Theft Auto*...

ÉDITEUR MODE 7
GENRE ACTION
JOUEURS 1 (4 ONLINE)
PEGI 16+
PS STORE, MXBOX, STEAM 21 €
PAR LES CRÉATEURS DE... C'EST LEUR PREMIER JEU

Doté d'une direction artistique particulièrement séduisante, ce jeu prend le parti de plonger le joueur dans une reproduction miniature, isométrique et futuriste de la ville de Tokyo. Dans la peau d'un tueur à gages lilliputien, à l'échelle de son environnement, vous devez vous servir d'un équipement assez conséquent pour effectuer des missions en tout genre, telles qu'assassinats, objets à récupérer ou vol de moto.

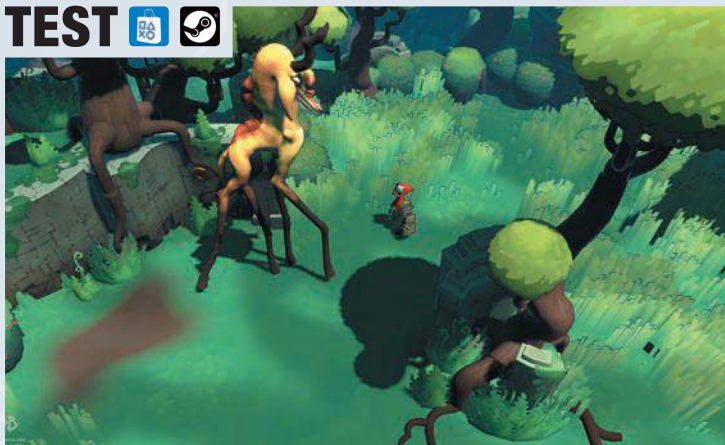
En dépit d'une maniabilité parfois limitée selon l'architecture du décor (impossible de tirer depuis certains escaliers par exemple), le plaisir de jeu est bel et bien présent grâce à la simplicité des actions et à la caméra orientable à volonté. Et puis le challenge relevé offre quelques sensations fortes car, le monde alentour étant vivant, il faut faire attention à ne pas occasionner trop de dommages collatéraux lors d'une mission. À cela, il

faut ajouter la possibilité de jouer en ligne jusqu'à quatre joueurs en coopération ou même en compétition dans des combats à mort sans pitié. Dommage toutefois que les serveurs soient désespérément vides! Malgré tout, *Tokyo 42* reste une agréable surprise! ■

Olivier Lehmann

VERDICT 15/20

Même si son gameplay est imparfait, *Tokyo 42* s'avère fascinant grâce à son monde ouvert, digne d'une imposante maquette, et son esthétique aussi stylisée qu'enchanteresse.



Hob

Les créateurs du hack'n slash *Torchlight* reviennent avec une aventure stylisée et poétique dans la droite ligne de l'univers du réalisateur Hayao Miyazaki.

Une nature sauvage et parfois dangereuse, des machines abandonnées et recouvertes par la végétation, les ruines d'une civilisation disparue... Par le choix de ses thèmes et l'ambiance esthétique de son univers, *Hob* évoque l'œuvre de Miyazaki (*Le Château dans le ciel*, *Nausicaä...*). Le résultat est d'autant plus plaisant que personnages et créatures sont charismatiques et évoluent au sein de superbes environnements,

ÉDITEUR RUNIC GAMES
GENRE ACTION-RÉFLEXION
JOUEUR 1
PEGI 12+
PS STORE, STEAM 20 €
PAR LES CRÉATEURS DE
TORCHLIGHT 1 ET 2

flanqués toutefois de quelques bugs d'affichage heureusement peu gênants. Des puzzles simples basés sur la modification du décor et une narration dépourvue de dialogues viennent conforter l'aspect poétique de l'aventure. Dommage toutefois que les ennemis soient trop récurrents et que l'histoire n'apparaisse pas assez travaillée. Car la maniabilité du héros, en quête de vérité, s'avère idéale avec plusieurs mouvements disponibles

notamment en combat (utilisation d'une épée, d'un poing mécanique et même d'un bouclier et d'un grappin). Il y a même la possibilité d'améliorer les capacités du personnage afin de le rendre plus puissant. Au final, *Hob* offre une expérience vidéoludique presque envoûtante... ■

Olivier Lehmann

VERDICT 16/20

Grâce à son petit monde ouvert très séduisant esthétiquement et son héros aussi charismatique que maniable, *Hob* prend la forme d'une aventure plutôt fascinante, apte à enthousiasmer un grand nombre de joueurs.



Bloody Zombies

Baston aussi rachitique que les zombies.

Mauvaise nouvelle : la ville de Londres vient d'être envahie par les zombies et vous êtes le seul disponible – avec trois amis en cas de coopération locale ou online – à pouvoir tabasser les cadavres ambulants. Malheureusement, il y a pire situation : les onze niveaux de *Bloody Zombies* sont graphiquement vides, l'action apparaît vraiment trop lente et le nombre d'ennemis et de coups bien trop limité. Ajoutez à cela l'esthétique cartoon sommaire et le peu de charisme des personnages principaux et vous voilà devant *Bloody Zombies*, une castagne de pixels sans âme... ■

Olivier Lehmann

ÉDITEUR NDREAMS
GENRE BEAT THEM ALL
JOUEURS 1 À 4
(4 ONLINE)
PEGI 16+
PS STORE, MXBOX,
STEAM 13,50 €
PAR LES CRÉATEURS DE
THE ASSEMBLY, GUNNER

VERDICT 12

Jydge

Shooter ou mourir, il faut choisir...

Quelle bonne petite surprise que ce shoot à l'action particulièrement brutale vue du dessus qui permet au joueur, en solo comme en coopération, de défouler une large quantité d'ennemis ! Certes, ces derniers ne sont guère variés, à l'image même des décors du jeu (qui s'avèrent toutefois destructibles), et le scénario tient malheureusement sur un timbre-poste. Mais peu importe : le fun est largement au rendez-vous dans *Jydge*, grâce à un arsenal très complet, de nombreuses capacités à débloquent pour le héros et un challenge finalement assez corsé ! ■

Olivier Lehmann

ÉDITEUR 10TONS
GENRE ACTION-SHOOT
JOUEURS 1 OU 2
PEGI 18+
PS STORE, MXBOX,
ESHOP, STEAM 15 €
PAR LES CRÉATEURS DE
NEON CHROME,
CRIMSONLAND

VERDICT 16





SteamWorld Dig 2

Après avoir exploré plusieurs genres, la saga *SteamWorld* revient à ses bases en proposant une version moderne d'un classique de 1982, *Dig Dug*.

Aventure (*SteamWorld Dig: A Fistful of Dirt*), stratégie (*SteamWorld: Tower Defense*) ou tactique au tour par tour (*SteamWorld: Heist*), depuis son lancement en 2010, la série *SteamWorld* s'est risquée à de nombreux genres. Avec cet épisode, les développeurs suédois d'Image & Form Games offrent un jeu de plateforme et d'exploration étonnant à plus d'un titre. D'abord, l'esthétique générale de cet univers

ÉDITEUR IMAGE & FORM INTERNATIONAL
GENRE PLATEFORMES-EXPLORATION
JOUEUR 1
PEGI 7+
PS STORE, ESHOP, STEAM 20 €
PAR LES CRÉATEURS DE STEAMWORLD DIG

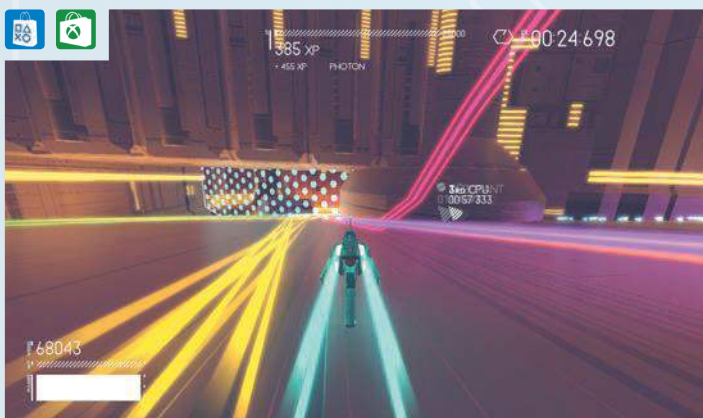
steampunk loufoque est superbe et les graphismes en 2D se révèlent magnifiquement détaillés, même si les environnements auraient pu être un peu plus variés. Ensuite, l'action, certes un peu répétitive à la longue, permet de se balader partout librement en creusant les décors avec sa pioche et en affrontant plusieurs types d'ennemis, y compris quelques boss parfois assez drôles. L'humour est d'ailleurs omniprésent à travers l'excellente traduction

française et quelques personnages secondaires délirants. Enfin, outre la bonne durée de vie de l'aventure, la possibilité de bidouiller les objets trouvés et d'améliorer les capacités de l'héroïne Dorothy (grappin, jetpack...) ne fait que conforter la grande qualité de ce titre. ■

Olivier Lehmann

VERDICT 17/20

Cette suite de *SteamWorld Dig* surpasse l'original en proposant une aventure pleine d'action et de charme très bien calibrée grâce à une maniabilité optimale (en dépit d'une petite inertie de Dorothy). À ne pas rater!



Lightfield

Un simili *WipEout* sans punch.

Si cet ersatz du jeu de course *WipEout* bénéficie d'une excellente bande-son, notamment grâce aux rythmes électroniques de l'artiste autrichien Zanshin, en revanche, il en est tout autrement en ce qui concerne son gameplay. En effet, outre des vaisseaux répondant moyennement à cause d'une certaine inertie désagréable, les circuits se révèlent trop ouverts et surtout bien peu lisibles. Il reste heureusement pour *Lightfield* la possibilité de jouer à quatre joueurs en ligne ou en local, via écran partagé, et une sensation de vitesse plutôt correcte au final... ■

Olivier Lehmann

ÉDITEUR LOST IN THE GARDEN
GENRE COURSE
JOUEURS 1 (4 ONLINE)
PEGI 3+
PS STORE, MXBOX, STEAM 20 €
PAR LES CRÉATEURS DE ELECTRIC MOTOR LAB

VERDICT 12

The Solus Project

Survie en mode galère.

Sortie en 2016 sur PC, cette aventure à la première personne impose au joueur de survivre sur une planète étrangère, après le violent crash de son vaisseau. Si l'esthétique générale se révèle plutôt soignée grâce à un environnement assez fascinant, le gameplay apparaît néanmoins déficient en raison de bugs d'affichage, mais surtout de bugs de collision qui obligent même parfois à redémarrer le jeu. Résultat : la frustration est au rendez-vous, d'autant que le jeu alterne les espaces ouverts et les zones très balisées. Au final, la survie se fait aussi embarrassante qu'ennuyeuse. ■

Olivier Lehmann

ÉDITEUR GRIP DIGITAL
GENRE ACTION-AVENTURE
JOUEUR 1
PEGI 7+
PS STORE, MXBOX, STEAM 20 €
PAR LES CRÉATEURS DE DEADCORE, SKYLAR & PLUX

VERDICT 13





NeuroVoider

Les Lorrains de Flying Oak Games mélange jeu de tir et *Rogue-lite*, avec ce que cela implique en matière de boulettes et de mort définitive.

NeuroVoider remplit à la perfection le cahier des charges du bon p'tit jeu indé. Il affiche pour commencer des graphismes 2D pixelisés juste ce qu'il faut pour faire vibrer la corde nostalgique des vieux loups de mer. On y retrouve aussi un mélange de genres, avec du tir façon twin-stick shooter et des mécaniques de *Rogue-lite*. Les niveaux y sont générés de manière aléatoire et chaque game over est définitif, ce qui implique de repartir

ÉDITEUR FLYING OAK GAMES
GENRE SHOOT'EM UP RPG
JOUEURS 1 À 4
PEGI 3+
ESHOP 14 €
PAR LES CRÉATEURS DE DEAD END

de zéro à chaque fois. Mais chaque nouvelle partie est surtout l'occasion d'essayer une configuration différente en sélectionnant l'une des trois machines de guerre de départ et en lui attribuant un pouvoir spécial parmi une trentaine disponibles, comme l'Essuie-tout, qui fait disparaître les tirs ennemis, ou la téléportation. Enfin, *NeuroVoider* peut être joué en solo ou jusqu'à quatre simultanément dans la même pièce pour une expérience forcément plus

fun. Mention spéciale à la musique synthwave, elle aussi très en vogue en ce moment, qui accompagne les aventuriers et donne beaucoup de pêche à l'action. ■

Benoît Barny

VERDICT 16/20

Les joueurs qui auraient manqué les premières versions de *NeuroVoider* peuvent se tourner sans problème vers ce portage Switch. Les curieux doivent tout de même s'attendre à un challenge relevé, comme souvent dans ce genre de titres.



Conga Master Party!

Tout le monde s'éclate avec *Conga Master Party*!

Déjà paru sur ordinateur, le jeu *Conga Master* revient sur la console Switch dans cette mouture *Party*. Mais cette relecture du jeu *Snake* par les Catalans d'Undercoders a toujours gardé son côté festif. Il s'agit pour le joueur de créer la chenille la plus longue possible sur la piste de dance. L'aspect scoring et l'ambiance funky viennent dynamiser un peu la formule. Et c'est toujours moins pénible que d'être embarqué de force par tonton Marcel pendant une soirée un peu trop arrosée et interminable. ■

Benoît Barny

ÉDITEUR RISING STAR GAMES
GENRE PUZZLE
JOUEURS 1 À 4
PEGI 3+
ESHOP 9 €
PAR LES CRÉATEURS DE I.SPOT JAPAN

VERDICT 14

Robonauts

Robonauts propose un voyage mouvementé dans l'espace.

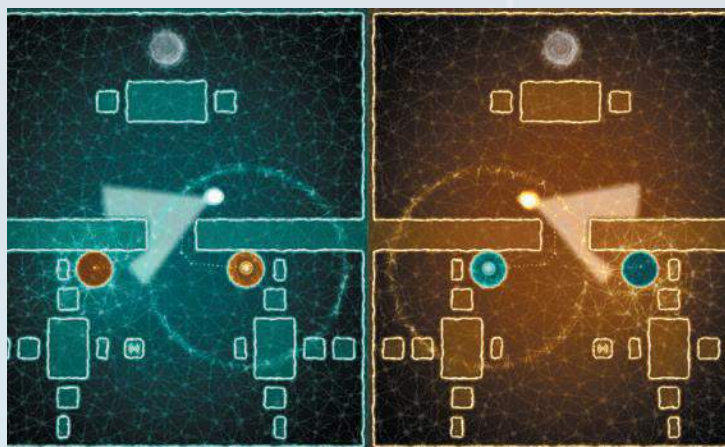
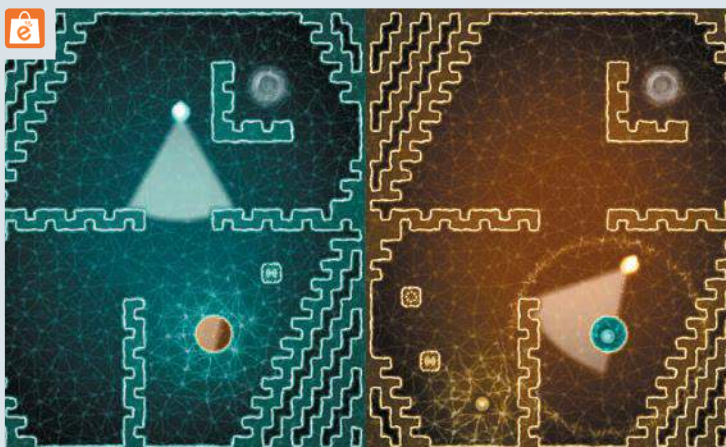
Dans le jeu *Robonauts*, le joueur, armé jusqu'aux dents, saute de planète en planète en utilisant leur gravité. Son objectif est de faire le ménage dans l'espace en affrontant de nombreux ennemis. Si le titre très coloré de QubicGames se veut simple à prendre en main, avec son feeling arcade, l'action se montre, elle, rapidement brouillonne, ce qui tend à rendre la progression du joueur laborieuse. Il est toutefois possible de jouer à deux, en coopération ou de manière compétitive, pour rendre l'expérience de *Robonauts* un peu plus fun. ■

Benoît Barny

ÉDITEUR QUBICGAMES
GENRE ACTION
JOUEURS 1 OU 2
PEGI 7+
PS STORE, ESHOP 15 €
PAR LES CRÉATEURS DE ASTRO BEARS PARTY

VERDICT 13





Semispheres

Semispheres semble avoir été conçu pour faire travailler les deux hémisphères du cerveau en même temps.

Comme son titre l'indique plus ou moins, *Semispheres* propose une série de casse-tête fondés sur des tableaux en deux parties. Ces diptyques affichent à chaque fois deux réalités parallèles à l'intérieur desquelles le joueur doit manipuler deux sphères. Différents obstacles se dressent sur le chemin qui mène ces dernières vers la sortie et, si les premiers niveaux permettent à chacune de progresser indépendamment,

ÉDITEUR VIVID HELIX
GENRE RÉFLEXION
JOUEUR 1
PEGI 3+
ESHOP 10 €
PAR LES CRÉATEURS DE...
C'EST LEUR PREMIER JEU

les énigmes plus avancées exigent qu'elles interagissent pour s'entraider, même s'il reste encore possible de les manipuler à tour de rôle. Il est nécessaire, en effet, d'éviter les sentinelles qui montent la garde, sous peine d'être renvoyé au point de départ. Pour cela, le joueur doit utiliser différents objets, comme une sorte de sirène permettant d'attirer un gardien en déclenchant un son. Parfois, il faut passer par des portails pour qu'une sphère débloque la

situation de la seconde en intervenant dans sa partie de l'écran. Et s'il faut jongler entre les deux sticks pour contrôler les deux sphères, *Semispheres* est plus un jeu de réflexion qu'un jeu d'adresse. ■

Benoît Barny

VERDICT 15/20

Avec son ambiance planante et son style visuel abstrait, *Semispheres* se montre vite séduisant. Les mécaniques des casse-tête ne sont pas en reste, même si le joueur risque de les trouver redondantes à la longue.



Beach Buggy Racing

Le jeu de Vector Unit passe du mobile à la Switch.

Pour lancer un jeu de course délirant sur une console qui compte déjà *Mario Kart 8* dans sa ludothèque, il faut avoir un certain cran. Vector Unit s'est lancé ce défi et il faut reconnaître que *Beach Buggy Racing* a au moins pour lui son prix réduit, hérité de son statut de jeu pour téléphone. Seulement, si *Beach Buggy Racing* reprend quelques éléments du titre de Nintendo, comme les armes pour ralentir ses adversaires, il est loin de procurer des sensations aussi agréables et offrir le même niveau d'expérience. ■

ÉDITEUR VECTOR UNIT
GENRE COURSE
JOUEURS 1 À 4
PEGI 3+
ESHOP 10 €
PAR LES CRÉATEURS DE
RIPTIDE GP

VERDICT 11

Benoît Barny

Kingdom New Lands

Rebâissez votre royaume, dans la confusion générale...

Kingdom conte l'histoire d'un roi qui doit rebâtir son royaume à partir de rien sur des terres complètement ravagées. Afin d'atteindre son but, ce dernier a besoin d'embaucher de la main-d'œuvre pour construire et surtout pour repousser les êtres belliqueux connus sous le nom d'Avides. *New Lands*, la version améliorée de ce jeu de stratégie en 2D, apporte énormément de contenus et d'améliorations, mais demeure difficile à prendre en main à cause d'un fonctionnement vraiment peu compréhensible. ■

ÉDITEUR RAW FURY
GENRE GESTION-STRATÉGIE
JOUEUR 1
PEGI 7+
ESHOP 15 €
PAR LES CRÉATEURS DE
GONNER

Benoît Barny

VERDICT 13



MOBILES

TEST



#DRÔLE

#STRATÉGIQUE

#COMPROMIS



■ L'arbre de compétences donne de nouvelles capacités à vos unités. L'occasion de refaire les niveaux en montant en difficulté.



Cyril Trigoust

Iron Marines

Ironhide n'a pas choisi le genre le plus simple en s'essayant à la stratégie sur écran tactile. Quelques compromis et un peu d'humour vont-ils suffire ?

Le scénario ainsi que l'univers burlesque mélangeant *Starship Troopers* et *Le Guide du voyageur galactique* sont très attachants, mais restons concentrés sur ce qui fait le sel du jeu : la stratégie en temps réel. Les développeurs d'*Ironhide* savent que

ÉDITEUR IRONHIDE
GENRE STRATÉGIE
JOUEUR 1
PEGI 9+
IOS 5,49 € + ACHATS IN APP
ANDROID 4,99 € + ACHATS IN APP
PAR LES CRÉATEURS DE KINGDOM RUSH

singer la jouabilité PC aurait conduit à la catastrophe, aussi ont-ils fait des choix, et plutôt les bons. Déjà ils ont écarté du genre les longues phases de création de bases. Seuls quelques bâtiments et tourelles seront érigés sur différents points de la carte, vous ne veillerez qu'à les upgrader avec les ressources collectées automatiquement. Mais que les joueurs défensifs prêts à construire une mégapole avant d'envoyer l'assaut final ne tournent pas la page, *Iron Marines* est bien plus que ça.

missions courtes, mais grisantes, un défi pour tous selon la difficulté choisie. D'ailleurs, nous avons lâchement testé le jeu en normal et déjà essuyé quelques échecs, alors fan de STR ou non, lancez-vous ! ■

Mélange de stratégie et de tower defense, *Iron Marines* ne laisse aucun temps mort.



■ D'un double clic sélectionnez plusieurs unités, puis glissez le doigt vers l'objectif. La jouabilité est très intuitive.

Commande et conquiers

Sans base à bâtir, le jeu est forcément orienté action et, là encore, les développeurs se sont montrés malins. Comme il eut été compliqué de construire une armée avec des dizaines d'unités, *Iron Marines* se contente de 4 ou 5 brigades en plus du héros. Vous les déplacez du bout du doigt et elles se chargent d'attaquer tous les ennemis à portée. De temps à autre, un assaut massif vous oblige à retourner à la base et le jeu se transforme en un habile tower defense. On est donc loin d'un *Starcraft*, mais peu importe, jamais nous n'en aurions eu la profondeur sur un écran tactile. À la place, nous écopons de

VERDICT 17/20

JOUABILITÉ ★★★★★

Il est parfois difficile de distinguer les unités dans les décors très fouillés, mais, hormis ce détail, tout a été parfaitement adapté au tactile.

GRAPHISMES ★★★★★

L'invasion alien étant prise sur le ton de la rigolade, ça fourmille de couleurs, de personnages clichés, mais tout est fait avec soin et talent.

BANDE-SON ★★★★★

L'environnement sonore est aussi soigné que les graphismes, même si la bande-son est parfois en retrait. À jouer au casque, de préférence.

DURÉE DE VIE ★★★★★

Si vous décidez de monter les compétences de vos héros au max et de refaire les missions vous dépasserez peut-être la dizaine d'heures.

Un bon jeu de stratégie sur tablette semble être un mélange entre le blitz de peu d'unités sur un objectif et des phases de tower defense. *Iron Marines* montre brillamment la voie.



Cat Quest

Chatoyant, chavirant, ce RPG félin nage en plein kawai mais n'oublie pas les mécaniques qui font le succès du genre. On va mater du matou.

Tous les internautes semblent avoir fumé de l'herbe à chat dès qu'un greffier loupe son saut sur YouTube. On pensait pouvoir échapper à cela, pourtant nous avons poussé des « Oh ! » plein de tendresse à la réception des premiers visuels de *Cat Quest*. Un héros adorable, une direction artistique au poil, The Gentlebros a réussi la partie visuelle, mais s'est aussi emparé de tous les poncifs du RPG pour finement les

ÉDITEUR GENTLEBROS
GENRE RPG
JOUEUR 1
PEGI 3+
IOS, ANDROID 5,49 €
PAR LES CRÉATEURS DE...
C'EST LEUR PREMIER JEU

adapter dans cet univers. Combats en temps réel, gestion de l'inventaire, quête principale à la poursuite du vil Drakoth, catnapper de votre sœur, et de nombreuses quêtes secondaires, ce monde ouvert de la taille d'un bac à litière est très amusant à parcourir. Évidemment, toutes les mécaniques sont simplifiées, mais pas dénuées d'intérêt. Vous étudierez, par exemple, les patterns de quelques ennemis pour éviter de vous faire friser les

moustaches. Vous vous garderez aussi d'aller vous frotter trop vite aux boss si vous ne voulez pas être transformé en charogne. *Cat Quest* ne se joue pas à la souris, puisqu'un seul doigt suffit pour diriger le minou, esquiver, lancer des sorts. Un jeu passionnant et craquant. ■ Cyril Trigoust

VERDICT 17/20

L'univers est attendrissant, mais *Cat Quest* est tout public, même adulte, sorte de synthèse de tout ce qui constitue un RPG. On rit (ou pas) aux blagues félines, mais on ne s'ennuie pas une seconde. « Chacrément » bien !

Modern Combat Versus

Avec *N.O.V.A.* et *Modern Combat*, Gameloft a toujours montré son appétence pour les FPS, même si le genre est limité par les commandes tactiles. *Versus* améliore-t-il les sensations ?

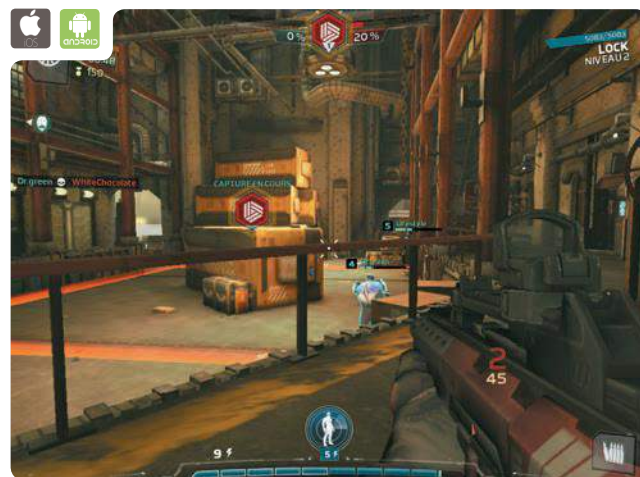
Découvrir un jeu Gameloft est souvent l'occasion de réviser ses classiques PC ou consoles et constater ce qui les a lourdement inspirés. Dans un FPS par équipe, on reconnaît évidemment *Counter Strike*, mais on ne peut s'empêcher de penser à *Overwatch* au regard des capacités propres à chacun des douze personnages jouables. Les combats se déroulent en 4 vs 4 dans cinq arènes dont vous aurez tôt fait de repérer les points névralgiques. Le but, au-delà de dézinguer l'adversaire, est d'occuper une zone assez longtemps pour emporter la victoire. On ne saurait faire plus simple et efficace dans les objectifs, tout comme dans la jouabilité qui se limite à la direction du personnage et une double pression pour gagner en précision. Le tir, lui, est automatique lorsqu'un ennemi entre dans la ligne de mire. Tout comme le titre de Blizzard,

Modern Combat met en avant le fun et se montre à la hauteur de ses ambitions grâce à des graphismes de haute volée et une prise en main immédiate. Nous avons toutefois noté des problèmes d'équilibrage dus au modèle free-to-play et la nécessité d'avoir une bonne connexion si l'on ne veut pas jouer avec un handicap. ■ Cyril Trigoust

ÉDITEUR GAMELOFT **GENRE** FPS **JOUEUR** 1 (8 ONLINE)
PEGI 17+ **IOS, ANDROID** FREE-TO-PLAY
PAR LES CRÉATEURS DE ASPHALT 8, MINION RUSH, SIX-GUNS

VERDICT 17/20

Ce *Modern Combat* s'en sort haut la main sur le fond et la forme. Des personnages clichés, mais amusants, une belle réalisation et beaucoup de plaisir durant les combats ; on n'en demande pas plus d'un FPS de ce type.



LES TROPHÉES LES PLUS TOQUÉS!

Bien connus des « complétistes », les fameux trophées ou succès sur PS4 et Xbox One savent aussi faire rire voire se moquer d'eux-mêmes.



STEAK À CHEVAL

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

Un monde ouvert qui vous laisse entièrement libre de vos actes et qui vous plonge dans un Londres en pleine révolution industrielle, avec ses fiacres tractés par de fiers chevaux, alors que vous êtes un assassin armé : qu'est-ce qui pourrait mal tourner ? Cette récompense s'affiche si vous tuez cinq pauvres chevaux différents, tous harnachés à leur voiture. La plus belle conquête de l'homme ne vous remercie pas...

Trophée/succès Ça ne va pas la tête ?



L'ÂGE INGRAT

BROTHERS A TALE OF TWO SONS

Une histoire tout en sensibilité, entre deux frères qui partent à l'aventure, le tout porté par une jouabilité aux mécaniques remarquables articulées autour de ce binôme. Et pourtant, dès lors qu'il s'agit de quête annexe, la méchanceté de l'enfance reprend ses droits. Il s'agit ici en effet de voler le ballon d'une petite fille, avant de le jeter dans un puits tout proche.

Trophée/succès Puits aux souhaits



RETOUR VERS LE FUTUR

CALL OF DUTY : MODERN WARFARE REMASTERED

Durant la fameuse mission du sniper de *Modern Warfare* premier du nom, vous deviez abattre Zakhaev. Mais dans cette version *Remastered*, Vladimir Makarov, le grand méchant des épisodes suivants, se trouve dans une Jeep non loin. Si vous tuez Makarov, *Modern Warfare 2* et 3 deviennent incohérents et la récompense s'affiche, tel un clin d'œil des plus sympathiques aux experts de la série.

Trophée/succès Paradoxe temporel



DEADPOOL

Loin d'être inoubliable, le jeu d'action mettant en scène Deadpool a au moins le mérite de faire justice au caractère irrévérencieux de son héros et à son habitude, dans les comics, de rompre le quatrième mur, cette fameuse barrière invisible avec le lecteur. Après quelques essais plus ou moins réussis, la conclusion avec le dernier trophée/succès qui tombe est d'un pragmatisme trop rare, puisqu'il vous conseille ni plus ni moins de vous débarrasser du disque du jeu !

Trophée/succès Tu peux revendre le jeu



DARK SOULS II

Le second épisode de *Dark Souls*, récemment réédité sur PS4 et Xbox One, avait décidé de bien mettre les choses au clair avec les néophytes attirés par la licence de From Software. Dès la première mort subie par le joueur, et le fameux écran qui l'accompagne, la récompense venait prévenir de la difficulté de l'expérience. Sans hésiter, le trophée le plus simple à gagner dans *Dark Souls* !

Trophée/succès Voici l'univers de *Dark Souls*



DON'T STARVE

Dans l'obligation de devoir intégrer succès et trophées pour ses versions consoles de *Don't Starve*, le studio Klei a tourné ceux-ci en ridicule. Il faut pour obtenir deux d'entre eux créer un objet, « l'Accomplishrine » (le tombeau de l'accomplissement) via de coûteuses ressources, puis l'activer 25 fois d'affilée, en entendant à chaque fois son personnage dire à quel point il se sent « accompli ».

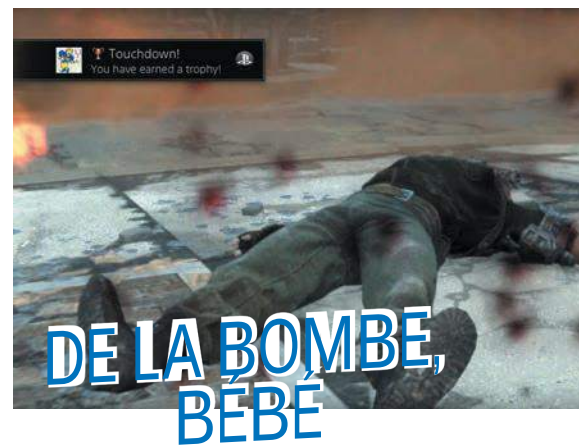
Trophée/succès Accomplishrine

2B OR NOT 2B

NIER AUTOMATA

C'est un trophée en forme d'humiliation qui attend les joueurs les plus pervers. Après avoir tenté de jouer avec l'angle de la caméra pour regarder sous la jupe de 2B, le joueur verra cette récompense témoigner de son incontestable vice. Et comme il faut s'y reprendre à au moins dix reprises pour la débloquent, bon courage pour expliquer à vos amis que c'était involontaire ou un parfait hasard.

Trophée/succès
Qu'est-ce que vous faites ?



FALLOUT 4

Le touchdown, au football américain, c'est l'équivalent d'un but marqué au football de chez nous. Alors, pour Bethesda, il paraissait normal que, dans *Fallout*, le ballon devienne une jolie bombe nucléaire dans les mains d'un kamikaze et que la récompense se débloquent une fois que l'engin vous a fait exploser, comme prévu. *Fallout* pratique l'ironie jusque dans ses succès et trophées !

Trophée/succès Touchdown !





FIFA 18

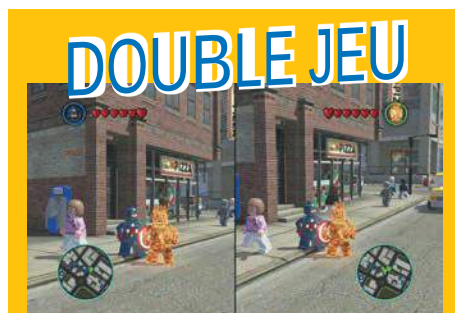
Le mercato d'été aura probablement été l'un des plus agités de ces dernières années, notamment en raison du transfert de «vous-savez-qui». EA Sports s'en amuse et ajoute une récompense au mode Carrière pour les joueurs qui payeront la clause libératoire d'un joueur pour le voir rejoindre leur équipe. Pas sûr que Konami ait eu la même idée, vu la galère que Neymar leur a imposée.

Trophée/succès Passage en force

FINAL FANTASY VII

Pour rejoindre Tifa dans la demeure de Don Corneo, Cloud devait absolument se déguiser en fille, mais aussi y mettre un peu de bonne volonté en ajoutant parfum, maquillage et accessoires. Juste récompense, le héros de *Final Fantasy VII* débloquera le trophée une fois qu'il aura séduit sa cible, dans l'un des moments les plus drôles de ce RPG culte.

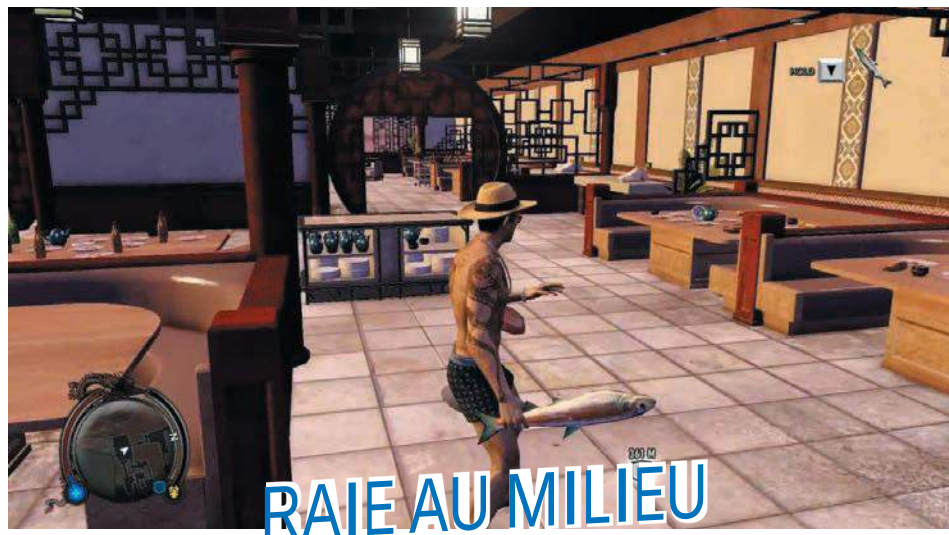
Trophée Femme fatale



LEGO MARVEL SUPER HEROES

L'énorme succès des licences Marvel au cinéma depuis une dizaine d'années s'accompagne naturellement de références dans les jeux déclinés, y compris dans la série des LEGO. Dans *Marvel Super Heroes*, si Captain America et la Torche se rencontrent en mode coopération, la récompense est en fait un clin d'œil à l'acteur Chris Evans qui a joué le rôle des deux personnages sur grand écran.

Trophée/succès Je vous connais ?



SLEEPING DOGS: DEFINITIVE EDITION

Le *GTA*-like d'United Front Games fait la part belle aux combats d'arts martiaux et à l'utilisation contextuelle des décors et des objets qui s'y trouvent pour pimenter les combats. L'un des objets les plus improbables pouvant se transformer en arme de poing est ici un poisson, que l'on trouve notamment dans les gigantesques aquariums décoratifs d'une boîte de nuit. Bonjour l'odeur !

Trophée/succès Dans ta face



TRICO FAIT POPO

THE LAST GUARDIAN

Poésie, charme raffiné du dialogue entre l'animal et l'homme, éloge de la confiance qui s'établit doucement, *The Last Guardian* a reçu nombre de compliments sur ses valeurs. Alors que dire de cette récompense qui se débloquent lorsque le gros animal ailé fait sa crotte ? Vous aimeriez qu'on vous observe en pleine action de votre côté ? Ah bravo, on ne vous félicite pas !

Trophée L'appel de la nature

ON LA REFAIT



UNCHARTED 4

Durant l'E3 2015, la démo en direct d'*Uncharted 4*, durant la conférence Sony, a connu un couac retentissant : Nathan Drake est resté immobile au début d'un niveau, comme paralysé, le tout devant des millions de spectateurs... Un imprévu que le studio Naughty Dog a ensuite immortalisé dans le jeu final, en demandant au joueur de reproduire cette scène embarrassante, en ne bougeant pas plusieurs secondes au début du niveau dans la ville, à Madagascar. L'art de transformer un raté en clin d'œil savoureux ; bien joué.

Trophée C'est le trac

YAKUZA ZERO

La grande quantité d'activités annexes dans *Yakuza Zero* laisse aussi les deux héros fréquenter les quartiers chauds d'Osaka et Tokyo, et même d'y déguster quelques vidéos légèrement coquines. Le trophée se débloquent si vous regardez l'une d'elles, dans un endroit prévu à cet effet, avec télé, mouchoir en papier et cendrier. Des frissons de gêne garantis en voyant votre personnage dans pareille posture.

Trophée I did it for the trophy

LESSIVE À LA MAIN



SUNSET OVERDRIVE

Le jeu d'action d'Insomniac Games voit une partie de sa population se transformer en zombies à cause d'une boisson énergétique. Des boissons que les développeurs ont dû consommer en nombre pour inventer un succès assez incroyable : il salue l'obtention de votre premier... succès. C'est limité au premier, et pas à notre succès en question, sinon cela lancerait une boucle infernale, voire la fin du monde.

Succès Prouesse

SUCCÈS GIGOGNE



COMMUNAUTÉ

f Jeux Video Magazine @jeux_video_mag Jeuxvideomagazine jeuxvideomagazine.com @contact@linkdigitalspirit.com

QUESTIONS DES LECTEURS



Pouvez-vous me conseiller quelques bons jeux en coopération ?

Julien Persan

Dans les titres récemment sortis ou à venir prochainement, on peut citer *Destiny 2*, *Sonic Mania*, *Cuphead*, *Uncharted: The Lost Legacy*... Tous ces titres proposent une option de jeu en coopération. Bientôt, il y aura aussi *Call of Duty WWII* (le mode Zombies), *Star Wars Battlefront II*, *Monster Hunter: World*, *Far Cry 5*, etc. Mais à la rédac on garde particulièrement un œil sur *A Way Out*, un jeu d'Electronic Arts dans lequel on incarnera, avec un ami, deux prisonniers devant s'échapper de prison. La mise en scène originale (l'histoire se déroule selon deux points de vue) et le parti pris radical (on ne peut y jouer qu'à deux, et sur le même écran) nous donnent sacrément envie.

PlayerUnknown's Battlegrounds va-t-il sortir sur PS4 ?

Ludovic Blayal

À l'origine, le jeu était prévu uniquement sur PC et Xbox One, mais devant l'ampleur du phénomène, Sony serait bien entendu content de le voir

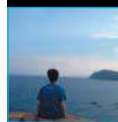


aussi arriver sur PlayStation 4. Cependant, il est fort probable que Microsoft tente de conserver l'exclusivité console le plus longtemps possible... Bref, il doit y avoir de grosses tractations en ce moment même, et rien ne peut être encore confirmé. Mais notre petit doigt nous dit que vous pourrez jouer à *PUBG* sur PS4 dans le courant de l'année 2018.

TOP DE LA COMMUNAUTÉ SPÉCIAL « JE PRÉFÈRE... »



Je préfère lire *JVM* plutôt que chercher midi à quatorze heures.
Bastien Rolls
C'est joliment dit !



Je préfère lire *JVM* plutôt que de tenter d'expliquer à mes parents qu'en ligne je ne peux pas mettre pause (help). **Jeremy de Fremont**
« A table ! » « Mais je peux pas mettre en pause, maman ! »



Je préfère lire *JVM* plutôt que de me faire épiler le maillot.
Remi d'Amato
Voilà une réponse au poil !



Je préfère lire *JVM* plutôt que de faire l'amour (fallait bien que quelqu'un la fasse).
Jérémie Leconte
Votre partenaire appréciera !



Je préfère lire *JVM* plutôt que de réviser. Mais, apparemment, on n'a pas le bac en lisant *JVM*...
Antonin Drd
Dommage ! Un jour, peut-être...

LE SONDAGE DU MOIS

6%
Days Gone

16%
God of War

5%
Detroit : Become Human

QUEL JEU ATTENDEZ-VOUS LE PLUS À LA CONFÉRENCE SONY DE LA PARIS GAMES WEEK ?

54%
The Last of Us II

19%
Spider-Man

Sondage réalisé sur Facebook

VOS 5 PIRES MENSONGES POUR CONTINUER DE JOUER

1

«J'ai pas faim!»

C'est sans doute l'excuse la plus classique pour ne pas interrompre sa partie, malgré les injonctions répétées de maman... Combien de fois a-t-on entendu «À table!» alors que l'on vivait un moment crucial dans notre jeu, maudissant le sacro-saint repas familial? Manger? Mais pour quoi faire? Il y a plus urgent à régler, là! Les épinards peuvent attendre!

2

«Je vais jusqu'à la sauvegarde.»

Il fut un temps où cette excuse n'était pas vraiment un mensonge, puisque, dans les jeux, il fallait effectivement rejoindre un endroit spécifique pour sauvegarder. On pouvait cependant omettre de dire qu'on venait juste de le faire... Mais, de nos jours, entre les sauvegardes automatiques ou la possibilité de laisser en veille les consoles, c'est vraiment se moquer du monde!

3

«Je vais faire du sport.»

Remplacer les jeux vidéo par une activité prétendument plus saine et rassurante pour votre entourage, voilà encore une bonne technique de fourbe! En fait, au lieu d'aller faire du tennis, du basket et du foot, vous êtes vauté dans le canapé d'un ami et jouez au foot certes, mais sur FIFA 18...

5

«Je suis malade.»

Une variante du précédent mensonge, plus simple et moins risquée, à condition de savoir un peu jouer la comédie et d'avoir un radiateur chaud pas loin pour poser le thermomètre dessus! Pas bien difficile de simuler une petite poussée de fièvre... Pensez juste à bien vous recoucher et à reprendre un air malade après avoir fini de jouer!

4

«J'ai pas cours cet après-midi»

Attention, ce mensonge est à utiliser avec précaution, en ayant bien calculé le rapport gain/risque. Une partie de FIFA, Call of Duty ou Uncharted vaut-elle vraiment une éventuelle convocation chez le directeur de l'école, pour absence inexplicable? Sans oublier, ensuite, l'engueulade avec les parents... Mais c'est vous qui voyez, hein!

DONNEZ VOTRE AVIS
via Facebook
& Twitter

VOTRE VERDICT

CHAQUE MOIS, NOUS PUBLIONS VOS AVIS SUR LES JEUX DU MOMENT



DESTINY 2

Un condensé de tout ce qui a fait le succès du premier épisode, avec une direction artistique plus soignée et un scénario plus travaillé. Un must-have pour les fans du premier et une belle découverte pour les novices.

Cyril Raillot



YAKUZA KIWAMI

Un remake d'excellente facture d'un titre mythique de la PlayStation 2. Un scénario béton et un gameplay au top. Un hit à posséder absolument.

Romain Boutté



UNCHARTED : THE LOST LEGACY

Même s'il n'apporte pas grand-chose à la série, cela fait plaisir de se balader à nouveau dans des décors grandioses. L'action est toujours aussi explosive et le tandem d'aventurières plutôt réussi.

David Lopez



ÉDITIONS LIMITÉES

Chacun des objets suivants provient de l'édition collector d'un jeu vidéo célèbre. Saurez-vous en retrouver les noms ?



EN FRANÇAIS DANS LE TEXTE

Vous le savez déjà si vous suivez cette rubrique depuis ses débuts, certains jeux vidéo changent parfois de nom d'un territoire à l'autre. Serez-vous deviner sous quel nom chacun des jeux suivants est sorti en France à son époque ? Inscrivez ensuite les titres dans la grille ci-contre.

- 1 - Star Fox** (Super Nintendo)
- 2 - SoulEdge** (PlayStation)
- 3 - Psycho Break** (PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, PC)
- 4 - Canis Canem Edit** (PS2, Xbox 360, Wii)
- 5 - Jet Grind Radio** (Dreamcast)
- 6 - Gravity Daze** (PS4, PS Vita)

JEU 3

QCM

Arriverez-vous à faire un sans-faute en répondant à ces questions à choix multiples ?

- 1- Rockstar s'est bâti une solide réputation avec la série Grand Theft Auto, mais il a également édité, sur PS2, un jeu développé par Bungie. Lequel ?**

- A-** *Oni*
B- *Smuggler's Run*
C- *State of Emergency*

- 3- Auquel de ces jeux, Glen A. Schofield, l'invité de la Masterclass Jeux Vidéo Magazine du 22 septembre dernier, n'a-t-il pas participé au développement ?**

- C-** *Le Seigneur des Anneaux :
Le Retour du roi*

- 2- Quel acteur de la saga Star Wars est également célèbre pour être la voix américaine du Joker dans de nombreux dessins animés et jeux vidéo, dont Batman : Arkham Asylum ?**

- A-** Harrison Ford
B- Mark Hamill
C- James Earl Jones

- 4- Quel est le nom du coprocesseur graphique intégré à certaines cartouches Super Nintendo (dont Starwing) afin d'améliorer, entre autres, les performances 3D de la console ?**

- A-** Nintendo FX
B- 3dfx
C- Super FX



JEU 1/ 1 : Resident Evil VII - 2 : Uncharted 3 : L'illusion de Drake -
 3 : Darkiders II - 4 : God of War III 5 : Mario Kart 8 (Wii U) -
 6 : Metal Gear Solid V : The Phantom Pain
 JEU 2/ 1 : Starwing - 2 : Soul Blade - 3 : The Evil Within - 4 : Bully -
 5 : Jet Set Radio - 6 : Gravity Rush
 JEU 3/ 1A, 2B, 3A, 4C

SOLUTIONS



MATERIEL.NET
Informatique & High-Tech

CHOISIS TON GRIP

MasterMouse MM520

CLAW GRIP



MasterMouse MM530

PALM GRIP



Capteur optique PixArt 3360
d'une résolution de 12 000 dpi



Rétro-éclairage RGB parmi
16,8 millions de couleurs



Switches Omron résistants à
plus de 20 millions de clics

N°1 1^{ER} FABRICANT DE PC
EN FRANCE

www.materiel.net

Retrouvez l'ensemble de nos conditions générales de vente sur notre site internet. Conformément à l'article L.121-21 du Code de la consommation, le consommateur dispose d'un délai de 14 (quatorze) jours pour exercer son droit de rétractation. Domisys, rue Olivier de Serres, BP 64505 Grandchamp des Fontaines, 44245 LA CHAPELLE SUR ERDRE CEDEX.



L'ÉDITION BONUS CONTIENT :
4 LITHOGRAPHIES • PACK COSTUMES SEGA



Combats dans la peau de Sonic Moderne et Sonic Classique



Crée un héros personnalisé et incarne-le



Affronte le Dr. Eggman et un mystérieux nouvel ennemi

DISPONIBLE LE 7 NOVEMBRE



© SEGA. SEGA, the SEGA logo and SONIC FORCES are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. "PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. © 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.